WWW.POWERWEB.NL JAARGANG 9 FEBRUARI 2001 NR. 2 ADV.PR. ƒ5,95 BFR 115



POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE GAMEMAGAZINE VAN DE BENELUX

Colin McRae 2.0 versus Pro Rally 2001

Verschil moet er zijn

Giants

Reusachtig!

Alice

Luguber sprookje

Final Fantasy IX

Wij hebben 'm

Hardware

Vanaf nu elke maand!

10 PS2-games getest

THEME PARK INC.

EXCLUSIEVE REVIEW

Power Unlimited
VNU Business Publications

Hoofdredacteur
Mark Friederichs

Eindredacteur
Ed Wiggemans

Redactie
Richard Simon, Jan-Johan Belderok, Bjørn Bruinsma, Boris van de Ven, Thomas Glas, Sara Luijters, Ruben Heere, Jan Meyroos, Dre Urhahn, Niels Roodenburg, Jeroen Roding

Redactie-assistente
Sandra van Herwerden
023-5463346 (niet voor cheatcodes e.d.)
ma t/m do 09.00-17.00 uur

Redactie-adres
Power Unlimited
Postbus 1913
2003 BA Haarlem

Internet
www.powerweb.nl

Vormgeving
EP&PP: Arend Bloemink (art-director), Nella de Koster, Marie-José Reuwer, Marieke Bausch, Niels Broszat,

Illustraties
Angel & Ice TBH-Q, Aryton

Marketing
Sylvia Castelijn (marketing manager), Chantal Smit (marketing assistent, 023-5463366)
Patricia Koldewijn (bladmanager, 023-5463471)

Uitgever
Ian Bedwell

Advertenties
Reserveringen en aanleveren materiaal:
Sonja Francois 023-5463536
Accountmanager: Janet Robben 023-5463407, fax 023-5465508
Salesmanager: Frits Dufifie

International Advertising Sales Representation
www.globalreps.com
USA: tel. 1 415 249 1620, fax 1 415 249 1630
Europe/Asia/Middle East: tel. 44 207 316 9638, fax 44 207 316 9774

Druk
Roto Smeets Utrecht

Colofon

SERVICE & INFORMATIE

Klantenservice
023-5566605 ma-vr 09.00-20.00 uur, serviceteam@tijdschriften.vnu.com

Abonnementen
Wilt u een abonnement of hebt u vragen over uw abonnement, welkomstcadeau of de bezorging, schrijf dan naar Power Unlimited, Antwoordnummer 20057, 2130 RE te Hoofddorp, of bel met 023-5566789 (ma t/m vr 09.00–17.00 uur).

Abonnementsvoorwaarden
Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling te worden voldaan. Voor de betaling daarvan ontvangt u een acceptgirokaart. Betaling door middel van automatische incasso is ook mogelijk. Abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd. Het opzeggen van uw abonnement dient, bij voorkeur schriftelijk, 6 weken voor afloop van het abonnement te geschieden bij Media Expresse. Het telefoonnummer vindt u op de adressticker op Power Unlimited. Het adres staat vermeld op de acceptgirokaart en in de Gouden Gids onder 'week- en maandbladen'. Adreswijzigingen dient u minimaal drie weken van tevoren op te geven aan Media Expresse of Media Post.

Abonnementsprijs
f 65,40 per 12 nummers (f 5,45 per nummer), of Bfr. 1380. Prijswijzigingen voorbehouden.

België
Wilt u zich in België abonneren op Power Unlimited, dan kunt u contact opnemen met Mediaxis, Neerveldstraat 109, 1200 te Brussel, telefoon 02-7762233. Uitgever: Uitbreidingsstraat 82, 2600 Berchem.

Wet op persoonsregistratie
Wij maken u erop attent dat wij enkele door u verstrekte gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer hebben opgenomen in ons gegevensbestand. Dit bestand is aangemeld bij de registratiekamer te Rijswijk onder nummer P0001113.

Reeds verschenen nummers
Reeds verschenen nummers kunnen tot maximaal 6 maanden na de verschijningsdatum worden nabesteld door f 8,95 per nummer over te maken op giro 670500 t.n.v. VNU tijdschriften, afd. Abonnementenservice te Hoofddorp, onder vermelding van het gewenste nummer. U kunt ook terecht bij Media Expresse. In België kunt u voor het nabestellen van reeds verschenen nummers contact opnemen met de klantenservice van Mediaxis (02-7762233).

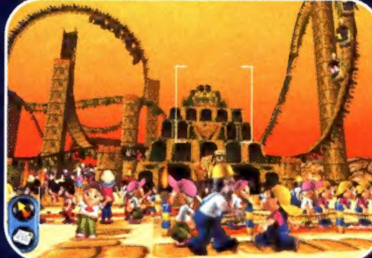
Nederlands uitgeversverbond
Groep publieks- en opinietijdschriften
hoi Het Oplage Instituut

Inhoud

In dit nummer

Cover-item

Theme Park Inc. brengt het simmen terug in de Theme Park serie. Een leuke, verslavende, uitdagende game.



Throne Of Darkness

Throne Of Darkness staat op de plank voor het tweede kwartaal van dit jaar en volgens Jan wordt ie nog beter dan Diablo II.



Alice

Denk aan Alice in Wonderland maar dan tot leven gebracht op een donkere, macabere, bizarre wijze. Een even sfeervolle als grimmige vertelling.

De Redactie

Zoals ieder jaar doen wij op de redactie mee aan het Groot Nederlands Dictee. Ook dit jaar weer en het viel niet mee.



Bjørn
"Dikke thee, kun je dat drinken?"



J.J.
"Vraag iets over ChuChu Rocket en ik weet het, maar kom niet aan met moeilijke woorden. Nou eentje dan: pitpoes. Knap hè?"



Skate
"Was dat dit jaar?"



Ed
Ed leest steevast voor het slapen gaan in de Dikke van Dale en wist als eerste Nederlander het Dictee op spelfouten te betrappen.

Pro Rally 2001 Vs Colin McRae 2.0

J.J. trok z'n gordels strak en kwam tot de conclusie dat er een duidelijke winnaar was in deze meedogenloze rally.

EA's PS2 Line-up

Electronic Arts heeft een fikse lading PS2 games klaar. Wij speelden met: FIFA 2001, SSX, NHL 2001, Theme Park World, Madden 2001, NBA Live 2001 en F1 Championship Season 2000.





Giants

Iedereen die denkt dat er geen originele spellen meer gemaakt worden, is verplicht Giants te checken. Een samensmelting van genres die gezien mag worden als een eerbetoon aan gameplay.



Hardware

Hardwarespecialist Niels testte weer een aantal nieuwe gadgets. Deze maand een joystick/gamepad combi en twee racestuurtjes.



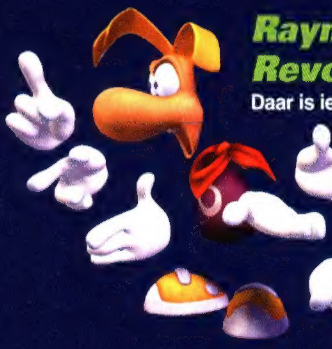
Legend Of Dragoon

Een prima RPG met een originele battle-interface en prachtige graphics.

mer

Final Fantasy IX

Final Fantasy IX is de laatste uit de serie op de PSX en Square Soft haalde nog één keer alles uit de kast.



Rayman Revolution

Daar is ie weer. Rayman voor de zoveelste keer. Toch verdient Ubi Soft alle eer. Ray gaat ook op de PS2 als een speer. Zo willen we er wel meer.

Orphen

Orphen is een mix tussen RPG en action/adventue. De gameplay en de graphics zijn top; de game is alleen een beetje aan de korte kant.



PC CD-ROM

PlayStation

PlayStation 2

Dreamcast

Nintendo 64

Game Boy Color



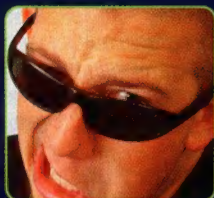
Sara

Sara zou alle filmtitels foutloos gespeld hebben, als ze in het dictee voor zouden komen. Helaas.



Thomas

"Ik schrijf toch niks meer voor de PU dus het kan me niks schelen hoe je grinniken spelt. Wat, is het grinniken....O"



Dre

Ze moeten dat dictee laten voorlezen door Kim van Kooten of Katja Schuurmans in plaats van die stotteraar. Nu kijk ik bij voorbaat al niet."



Jan

"Ik dacht effe de show te maken bij m'n vriendin want via internet had ik de hand weten te leggen op het hele dictee en dat heb ik uit mijn hoofd geleerd. Wist ik veel dat het de versie van vorig jaar was."



Ruben

"In Zaandam gebruiken ze hele andere woorden en spellen we ook anders en wat er in Zaandam gebeurt, is de maatstaf. Kortom het dictee klopt niet."



Niels

"Ik ben het ondertussen zat dat Ed me de hele tijd openbaar kleineert op de redactie, omdat ik een paar kleine spelvoutjes maak. Ik heb dus aangetoond met mijn tien vouten dat hij nou maar eens op moet houden."



Boris

"Ik heb altijd gedacht dat de rode strepen door je tekst als punten werden geteld."

Commentaar, kritiek, liefdesverklaringen, fanmail? Schrijf ons:

Yo!

AFSCHEID

Afscheid. Iedereen heeft wel eens afscheid van iemand of iets genomen. Afscheid genomen van iemand of iets wat hem heel dierbaar was. Zo ook wij, de Verwijs broeders. Wij zijn degenen die jullie hebben zien ontstaan, beter zien worden, volwassen zien worden. In het begin kochten we de losse bladen, later gingen we over op het abonnement. Kijk maar in jullie gegevens, eerst Christiaan Verwijs toen werd het Laurens Verwijs. Wij broers hebben weinig van ons laten horen al die jaren. Hier en daar eens een briefje, maar wij vonden het toch beter om toe te kijken. Toe te kijken hoe jullie ontstonden, veranderden en beter werden. Wij hebben nooit kritiek gegeven, omdat we jullie je eigen weg wilden laten bepalen. Altijd hebben wij rond de 20e van iedere maand uitgekeken naar die plof. Die plof op de mat waardoor we wisten dat de PU er weer was.

Helaas zullen wij binnenkort die plof niet meer horen. Het moment is aangekomen om afscheid van jullie te nemen. Waarom? Nou, wij gaan over twee maanden verhuizen. Maar waarom dat afscheid nemen? Nou, wij gaan verhuizen naar Boston, Amerika. En helaas hebben ze in Amerika geen PU.

Nogmaals, wij hebben weinig brieven gestuurd maar we waren het erover eens dat dit afscheid van jullie niet onopgemerkt mocht passeren. Daarvoor is onze band met jullie te sterk. Wij, Laurens en Christiaan Verwijs willen jullie bedanken; bedanken voor alle mooie previews, reviews en andere dingen. Maar nu is het moment gekomen om afscheid te nemen, afscheid van iets wat ons erg dierbaar is geweest. Iets wat wij zullen gaan missen.

Vaarwel redactie en alle gamers in Nederland. Vaarwel.

Laurens en Christiaan Verwijs, Elst

We hebben 't hier niet droog gehouden jongens. Een land met Bush als baas en geen PU te koop, dat is geen verhuizing, dat is erger dan eenzame opsluiting. Schrijf ons over een tijdje nog eens of 't een beetje gaat, anders moeten jullie maar terugkomen en zetten we gewoon een stapelbed neer in het testhok. Sterkte Laurens en Christiaan.

DROOG

Ik lees net de Powercheck van Mafia, en zag een beetje domme fout, die er eigenlijk niet toe doet, maar ik mail het toch maar...

Jan heeft 't over de maffiaperiode rond de jaren '40-'50. Ik denk dat ie toch de jaren '20-'30 bedoelt. De drooglegging in Amerika ging in op 16 januari 1920. De grootste bendeoorlogen vonden plaats in de jaren '30. Zie http://members.tripod.lycos.nl/lisetb/USA.html voor meer info.

Sorry Jan, moest het ff kwijt, voor de rest heb ik echt niks aan te merken hoor.

Ivor van Dartel via Internet

Jan schrijft al zo lang voor de PU dat ie zich de drooglegging nog als de dag van gisteren kan herinneren. Hij heeft er een chronische dorst aan overgehouden.

De schrijver van de beste, leukste, mafste en meest (on)zinnige brief, ook wel Brief van de Maand genoemd, ontvangt een racestuur van Guillemot voor de PC, PSX, N64 of Dreamcast. Afgebeeld is de PSX-versie van dit coole wheel.

Stuur jouw brief naar:

Power Unlimited
Yo! Post
Postbus 1914
2003 BA Haarlem

of mail 'm naar:

yopost@powerunlimited.nl



BRIEF VAN DE WEEK

Ik heb ontdekt dat je alleen BRIEF VAN DE WEEK wordt als je dan ook echt een brief schrijft. Mailen helpt dus niet!!!! Maar toch BLIJF ik het proberen want je weet maar nooit. Waarom mail ik anders!!!!! Maar ja er kan er maar 1 de beste zijn! En dat ben ik!

Knipoogjes van E-J!

Allereerst is het onmogelijk om Brief van de Week te worden want die bestaat niet, maar sowieso klopt je theorie niet. Het simpele bewijs: zie rechtsboven.

MOP MET BAARD

Bill Gates sterft, en komt bij de hemelpoort. Petrus zegt tegen hem: "Jij bent een speciaal figuur Bill; jij hebt de wereld aan mooie software geholpen, daarom krijg je een VIP behandeling. Als een van de weinigen mag jij kiezen tussen hemel en hel."

Bill (slim als ie is) zegt tegen Petrus: "Oké, maar hoe kan ik kiezen als ik nog niks gezien heb?"

"Goed", zegt Petrus, "ik zal je ze allebei laten zien, volg mij maar naar de Hel."

Ze gaan door de Hellepoort en Bill ziet daar prachtige witte stranden, heerlijk blauw water, en beautiful babes die op strandstoelen liggen. Nou denkt Bill, dat is niet mis.

Daarna gaan ze naar de Hemelpoort en inderdaad Bill ziet het standaard hemelverhaal: wolkjes met engeltjes en harpjes.

"Mooi", zegt Bill, "doe mij de Hel maar met die prachtige stranden en babes."

"Goed", zegt Petrus en stuurt Bill naar de Hel. Afijn, na een week denkt Petrus 'eens even kijken hoe het met onze VIP gast is' en loopt naar de Hel. Daar aangekomen ziet hij Bill vastgeketend aan een muur met vlammen om hem heen en duivels die hem met zwepen bewerken.

"En Bill?", vraagt Petrus: "bevalt het hier?"

"Krijg nou wat", zegt Bill, "hoe zit dat met die witte stranden, blauwe zee en beautiful babes, die je me hebt laten zien?"

"Tja", zegt Petrus "dat was maar een DEMO versie!!"

Anoniem via Internet

Over plagiaat gesproken! We vonden deze gouwe ouwe echter nog zo aardig dat we 'm toch maar geplaatst hebben.

SNIK QUAKE HACK

Mijn PC is gehackt (snik). Hier is mijn verhaal. Ik zat op het internet te Quaken (multiplayer) en mijn verbinding viel opeens uit, terwijl ik de kabel heb! Dus ging ik weer terug in m-player en toen zei iemand tegen mij: "moet je een firewall hebben? Dat is een schild dat tegen alle hacks kan!"

En toen zei ik tegen hem: "oké, stuur maar op!" Dus hij stuurt het op en ik open het, staat er opeens: Deleting Quake... Ik dacht: aaaaaaaaaaaah!!! Ik sloot het af, maar toen zei hij: je ID=.......Bart.Eneco, en ik dacht: O, nee!!! Ik ben verloren!!! En...mijn PC loopt vast, dus ik start hem opnieuw op, staat er opeens: Windows not found!

En nu is alles verwijderd, zoals: Windows, m-player, mijn games, internet, mijn bestanden enz. En mijn vader wil 'm niet laten maken, omdat het te duur is (snik, snik, snik...). Dus hier is een bericht voor alle PU-lezers: neem geen bestanden aan van een onbekende! (en neem een hackshield!). Hopelijk wordt dit de brief van de maand, want alleen dat zou mij blij maken!

Eser Urek, Rotterdam

We mailen je wel wat virtueel geld.

LEZEN

Lezen jullie eigenlijk alle mailtjes die jullie gestuurd krijgen? Ja ja, teveel mailtjes, dat heb ik al gehoord. Maar dat is geen excuus. Als goed gamesmagazine vind ik dat jullie ze allemaal moeten lezen. Als jullie dat nu nog niet doen.

Ik heb al een stuk of vijf mailtjes + twee brieven (denk ik) naar jullie gestuurd. Op de brieven kreeg ik antwoord maar de mailtjes nooit. A.U.B. een antwoord graag.

Maar voor de rest zijn jullie bla bla bla bla bla bla.......

Ruben de Baetselier via Internet

Yep, we lezen alles (het waren trouwens vier mailtjes en één brief, Ruben) maar we hebben bij lange na niet de tijd om alles te beantwoorden. Blaadje maken, jeweetwel.

DAAR IS IE WEER...

Ik stuurde eerder vandaag al een mailtje over de powercheck van Mafia waar werd verondersteld dat de maffia in Amerika zijn hoogtijdagen had in de jaren '40-'50 wat de jaren '20-'30 had moeten zijn. En nu heb ik weer iets gevonden.

Bij de Powerscore van B-17FF

post

De redactie houdt zich het recht voor brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst.

POWER UNLIMITED Postbus 1914 2003 BA Haarlem
E-MAIL: YOPOST@POWERUNLIMITED.NL

schrijft JJ dat de B-17 de atoombom dropte op Hiroshima en Nagasaki. Dit is gewoon niet waar. Sterker nog, de B-17 kon dat niet eens gedaan hebben, omdat de actieradius niet groot genoeg is. Het vliegtuig waarmee hij in de war is, is de grote broer van de B-17, de B-29 Superfortress. Deze bommenwerper heeft een extreem grote actieradius en kan nog meer bommen meenemen en was het enige vliegtuig dat vanuit de gebieden onder controle van de Amerikanen Japan kon halen, en de atoombom droppen.
Kijk, ik snap dat jullie het vervelend en flauw vinden dat ik dit soort kleinigheden meld, maar het staat zo vreselijk stom. Ik vind jullie blad best aardig, jullie geven in het kort vaak een goed beeld van een spel, maar als jullie dan toch een paar feiten die niks met games te maken hebben willen melden, check die dingen dan ff, het staat zo stom en ook een beetje onprofessioneel.
Ivor van Dartel via Internet

Get a life!

DE GROTE DAG

Vrijdag 24 november was de grote dag, ik had al twee nachten niet geslapen. Ik had mij in september al ingeschreven, en stond als nummer zes op de lijst bij de speelgoedwinkel. Ik wist wel dat er maar een heel beperkt aantal consoles leverbaar was, maar niet dat je als nummer zes eigenlijk geen schijn van kans maakte!
Dus 's ochtends meldde ik me bij de kassa met mijn bewijs van inschrijving, om vervolgens te horen dat ze nog geen PS2 binnen hadden gekregen en hoopten dat ze er om 14.00 uur zouden zijn. Als ik op de lijst stond en ze er een voor mij hadden, zou ik gebeld worden.
Om 16.30 uur had ik nog steeds nix gehoord en had ik de hoop al opgegeven. Toch maar ff bellen naar de winkel, dan wist ik het tenminste zeker. Ze hadden er drie binnen gekregen, maar de vijf voor mij hadden zich teruggetrokken na het horen van de munten die neergeteld dienden te worden voor het wondermachientje. Dus was ik NUMMER 1 op de lijst. Met andere woorden, ik kon hem op komen halen. Ik heb toen meteen Tekken erbij gekocht.
Nu, een weekend en vele uren speelplezier later, moet ik toch een minpunt noemen. En dan niet zozeer over de console zelf (die maakt (bijna) alle dromen waar), maar over Tekken. Die lullen van Sony riepen allemaal heel hard dat je oude PlayStation memory card compatible is met je PS2. Dat kan wel zo zijn, maar niet met TTT. Daar moest ik gewoon een PS2-memory card van een meier voor aanschaffen.
Conclusie: 't is allemaal peperduur, maar het wel waard.
Benno van Rhijn, Lelystad

Sprak hij, terwijl ie z'n gulp dichtritste...

STIEKEM

Op een saaie zaterdag zat ik weer eens achter mijn PC'tje. Nadat ze het voetbal hadden afgebeld, dacht ik van heerlijk dus ik lekker internetten. Maar rond 12 uur kwam het dan, de telefoonrekening. Mijn pa was nog nooit zo boos geworden ik had weer eens te veel ge-internet. Dus de stekker ging er gelijk uit.
Ik was natuurlijk woedend en gooide keihard mijn racestuur op de grond waarna het stuur afbrak, nou dat was kapot weer 300 piek naar de @#!#@$ dus aan die pedalen had ik ook nix meer en die konden ook mooi in de vuilnisbak.
Dus nu smeek ik jullie of jullie mij niet zo'n mooi stuurtje kunnen opsturen? Ik heb het hard nodig en aangezien ik internet terug moet betalen (600 piek in 1 maand). En ik heb nog meer pech want ik had mij twee weken geleden aangemeld voor Flatstream maar gisteren hoorde ik ook nog dat dat failliet is! Dus dat wordt de komende tijd maar stiekem internetten (nu doe ik het ook stiekem) en dan zie ik het wel wat er gebeurt bij de volgende telefoonrekening!! Met hoeveel dagen krijg ik dat stuurtje nu opgestuurd??
Groeten uit Hengelo (Gld), Thijs Bierman

Hé Bierman, je kunt je tijd, in plaats van internetten, beter besteden aan wat bijles Nederlands. Ed is een half uur bezig geweest om van jouw brief nog iets leesbaars te maken. En een beetje eerlijkheid en zelfbeheersing zou ook geen kwaad kunnen, snotneus!

PS2 GESCOORD

Wat was het vandaag toch een megagave dag. Juist ja....24 november. Half dronken van de slaap al op weg naar Eindhoven. Snel mijn broeder oppikken om... de PLAYSTATION 2 op te halen. Eenmaal in de Free Record Shop aangekomen, zeek ik zowat van de spanning in mijn broek. En ja hoor...een, twee, drie en daar was hij: Sony's wonderspeelstationnetje. Dat moment, ik vergeet het nooit meer!!!!!
Maar ja, zonder game was het nogal sullig en de enige game die aanwezig was, was FIFA 2001,nou niet echt mijn keuze. Ondanks dat ik mijn hoop op DoA 2 al had opgegeven, gingen we toch maar snel zowat alle winkels in Eindhoven af voor een toffe game.
Als eerste Bart Smit: FIFA 2001, SSX, bla bla bla. Een en al suf dus en toen naar Intertoys. Snel naar de computerafdeling en yes, daar lagen wat leukere spellen. Mijn keuze... nou ja (eigenlijk noodgreep) viel op Tekken.
Afgerekend en wel op weg naar huis, naar de wondere wereld van PlayStation 2! Binnen twintig seconden was het wondertje aangesloten en buts daar ging mijn smoel. Wat is dat vet man... de beelden, het geluid alles maar dan ook echt alles!
Toch moet ik zeggen dat Tekken een beetje tegenviel. Het is allemaal wel mooi, maar om nou te zeggen vernieuwend... nee.
Ook het feit dat er maar zo weinig spellen aanwezig waren, was niet echt om opgewonden van te worden, maar ja daar zal de komende maanden wel verandering in komen.
O ja, Pascal (mijn broer) bedankt hè, want als jij niet bij Free Record Shop had gewerkt, dan had ik er nooit een gehad. Op deze manier wil ik jou heel erg bedanken!! Voor gamers die naast de pot hebben gepist: sterkte, jullie moeten helaas wachten tot februari 2001, wanneer de volgende lading wordt aangeleverd. Ik kap ermee, mijn nieuwe wonderdoos roept!
Jeroen Roovers, Gilze

Heerlijk zo'n enthousiaste brief. We hadden je Brief van de Maand willen maken, maar als je al genoeg geld hebt voor een PS2, trek je het geld voor zo'n stuurtje natuurlijk zo uit je poeplap.

BRIEF VAN DE MAAND

AANSMEREN OF WAT????

Hey yo man, wat is dit nou? Ik krijg mijn nieuwe PU op de mat, ik blij, ik lezen. Ik zie het coole hardware boekie, wat ik eerst even doorneem. Ik kom bij de racesturen en daar wordt een stuur beschreven, de Wingman Formula GP: "Alleen voor mensen die games spelen met een flink alcoholpromillage in hun bloed. Het zwabberen kan dan nog wel eens goed uitpakken". Dit stuur krijgt slechts één ster. Nou, ik was op zoek naar een racestuur, dus ik weet nu welke ik niet moet hebben.
Vervolgens kom ik in de PU bij Bel & Win. Wordt daar aangeboden, hetzelfde stuur als net beschreven: "Dit racingwheel is speciaal ontworpen voor snelheid en besturing. Het stuur heeft rubberen handgrepen voor comfort en een goede controle. Inclusief gas en rem pedaal."
HALLO!!!! Wat is dit, waar moet ik nou van op aan man. Is dit nou aansmeren of wat???? Ik hoop dat dit slechts een domme fout is, want anders moeten jullie effe naar de intelligentieshop.
Tim 'The Dude' de Vries via Internet

Laten we het voor eens en altijd duidelijk maken. PU bestaat uit redactie, advertenties en marketing. Als de redactie zegt dat een stuurtje zuigt, dan is dat zo. Advertenties zijn pagina's die door anderen betaald worden en het mogelijk maken dat Power Unlimited iedere maand verschijnt. Een Bel & Win-aktie is een voorbeeld van een marketing-aktie. De prijzen hierbij worden volledig onafhankelijk van de redactie uitgezocht en door importeurs en fabrikanten beschikbaar gesteld, zonder dat we daar op dat moment een redactioneel oordeel over vellen. Daar hebben we namelijk de redactie voor. Duidelijk?

Power Spy

Wing Commander IV is tot de dag van vandaag de duurste game aller tijden. Designer Chris Roberts had een budget van 12 miljoen dollar te besteden. Er moet wel bij gezegd worden dat de Amerikaanse journalisten die met dit bericht kwamen, nog niet de beschikking hadden over de cijfers van Grachten Racer van Davilex. Jan en J.J. hebben een klein altaartje in hun huis gebouwd met daarop een screenshot uit Max Payne. De kans dat dit prachtige spel niet uitgebracht wordt is namelijk nog steeds aanwezig. GOD zal het spel in ieder geval niet voor het derde achtereenvolgende jaar op de E3 laten zien. EA heeft nu ook een Xbox-deal met Microsoft gesloten. En ze gaan er meteen voor; de giga-publisher heeft gelijk 500 developerkits besteld. Kunnen ze mooi twaalf nieuwe FIFA's mee maken. Dat laatste is overigens geen grapje, want EA heeft een contract met FIFPRO tot 2015. Dat betekent dat we minimaal doorgaan tot FIFA 2015. Hoezo originaliteit belangrijk in games? Burk. Het games-gedeelte van Hasbro is overgenomen door Infogrames. Als ze nu maar niet Wacky Races op de GrandPrix 3 engine gaan bouwen. Is er nog nieuws over Team Fortress 2? Ja, dat het spel nog lang niet klaar is. De PU-stand op de HCC-dagen werd in november druk bezocht. De meest gestelde vragen waren: 'Moet ik nu een DC of PS2 kopen'. 'Hebben jullie al een Xbox', 'Is dit de stand van Computer Idee', 'Wat zijn de cheats voor Diablo 2' en 'Bestaat Ed echt? Alleen op de eerste drie vragen hadden we een duidelijk antwoord. Overigens was het opvallend hoeveel gamers de Power Master opensloegen en vervolgens probeerden om de tientallen codes van een spel in hun hoofd te stampen. Kom op zeg, dat consolegames en de PS2 te duur zijn, dat begrijpen we allemaal maar die lousy 15 piek, die kun je toch wel opbrengen? Gewoon je vader dit jaar geen cadeautje geven voor z'n verjaardag. Benieuwd hoeveel gamers er met de level-editor van Tomb Raider V bordelen en SM-kelders gaan bouwen. Sommige gasten hebben gewoon alle geluk van de wereld. Allereerst is Jort de nieuwe vriend van Tatjana geworden, als we de roddelbladen mogen geloven en vervolgens wandelt hij op goed geluk een winkel in Apeldoorn binnen en komt met een PS2 naar buiten. Onderzoek in de VS leert ons dat meisjes een slecht beeld van de wereld krijgen dankzij de videogames. Vrijwel alle vrouwen lopen in BH en string rond, zijn lustobjekten, hebben cup D en spelen vrijwel nooit de held. Uuuh, is dat in het echt dan niet zo??? Nieuwe problemen voor Sony. Drie nieuwe PS2 games, te weten Sky Surfer, Reislied en Golf Paradise bleken in Japan niet compatibel met de PS2. En dat is toch wel zo handig. In Amerika zijn de eigenaren van de sites ps2storeusa.com and ps2storecanada.com opgepakt toen zij het land wilden ontvluchten. De heren hadden op internet PS2's te koop aangeboden die ze niet bezaten. Met de ingezonden creditcardnummers werd vervolgens voor miljoenen guldens gefraudeerd. Heel populair zijn momenteel wedstrijden op het web waarbij je personages dient op te speuren, waar je vervolgens bakken geld mee kunt verdienen. Wij hebben ook zo'n wedstrijd. Vind Mortal Marcel. Het is geen makkie, we zijn zelf al een jaar bezig en weten nog steeds niet waar hij uithangt. Waar is deze gouwe ouwe Power aanhanger toch gebleven? Diegene die bruikbare info over MM heeft, krijgt een gesigneerde PU onderbroek. Nintendo is van plan 24 miljoen exemplaren van de nieuwe Game Boy Advanced te versturen in het eerste jaar van de release. Eeeeh, ideetje Sony???

Power N



Hitman goes Matrix?

Er is een service pack van Hitman gepost. Erg leuk, deze nieuwe bijnaam voor een patch, maar behalve dat er een aantal foutjes weggewerkt worden, krijgt deze coole tactical shooter er ook een Slow Motion mode bij. De hele game in deze mode spelen gaat wat ver (en duurt vreeeeeselijk lang) maar je kills volbrengen in Matrix stijl is erg gaaf. Druk gewoon op scroll lock en de game vertraagt en je ziet de kogels als donzen veertjes wegfladderen. Wil je weer op normale speed spelen, dan druk je simpel nog eens op scroll lock.

EA gaat voor de Xbox en de Gamecube

Het was natuurlijk een kwestie van tijd maar ook EA heeft eindelijk aangekondigd dat ze voor de Xbox spellen aan het ontwikkelen zijn. Wat te denken van FIFA, Knockout Kings, F1 (2001? 2002?) en James Bond op de Xbox?
Opvallend is ook dat EA aankondigde voor Nintendo's nieuwe console aan de slag te gaan. Momenteel is er een speciale Gamecube versie van SSX in de maak.

Pokémon verboden in Turkije

Dat Pokémon door de fans zeer serieus wordt genomen wisten we maar dit gaat wel heel ver. In Turkije zijn twee kinderen uit het raam gesprongen na het zien van 'Pokémon', de geanimeerde tv-kinderserie van Nintendo. De twee dachten supermachten te hebben die de Pokémons ook tentoonspreiden. Het zou gaan om een 7-jarige jongen en een 4-jarig meisje die uit een hoog gebouw sprongen.
Turkije is het eerste land dat het populaire programma, vertoond in nog zestig andere landen, gaat verbieden.



colin | mcrae | rally | 2.0

Codemasters
GENIUS AT PLAY

WIN WIN WIN

We geven maar liefst 25 exemplaren van Colin McRae 2.0 voor de PC weg. Opvallend is dat deze game alleen in DVD-verpakking geleverd wordt. En dat is nu meteen aanleiding voor de volgende vraag: ***laat ons weten wat je van een DVD-verpakking vindt voor games.***
Vind je dit cooler, of wil je je game liever in een kartonnen doos zoals de meeste games nu nog in de winkel liggen? Stuur je mening vóór 23 februari naar:
Power Unlimited,
Colin McRae prijsvraag
Postbus 1914
2003 BA te Haarlem
Ook kun je per e-mail meedoen. Mail dan je antwoord naar **prijsvraag@powerunlimited.nl**, maar vergeet dan niet als Subject Colin McRae prijsvraag te vermelden. De prijswinnaars krijgen automatisch bericht.

ews

KENGO
Master of Bushido



De derde game in de Bushido serie heet Kengo: Master Of Bushido en zal vooralsnog alleen voor de PS2 uitkomen. Verwacht weer veel geslice en gehak met scherpe zwaarden, maar ook meditatie, innerlijke rust en concentratie spelen een belangrijke rol. Distributeur Ubi Soft spreekt al van de allereerste "Zen Fighting game" en ook uitspraken als "de spirituele opvolger van Bushido Blade" horen we in de wandelgangen. Wie weet zit Jomanda er wel in als secret character?

WIN WIN WIN



Er zijn maar liefst 10 stuks van de PS2-game Orphen te winnen, waarmee dus bijna 100% van de PS2-bezitters in Nederland en België binnenkort de game Orphen kan spelen.
Stuur je antwoord op de vraag:
Hoe heten de twee vrienden van Orphen?
vóór 23 februari naar
Power Unlimited, Orphen prijsvraag
Postbus 1914
2003 BA te Haarlem
Ook kun je per e-mail meedoen. Mail dan je antwoord naar **prijsvraag@powerunlimited.nl**, maar vergeet dan niet als Subject Orphen prijsvraag te vermelden. De prijswinnaars krijgen automatisch bericht.

Thief sluipt eraan

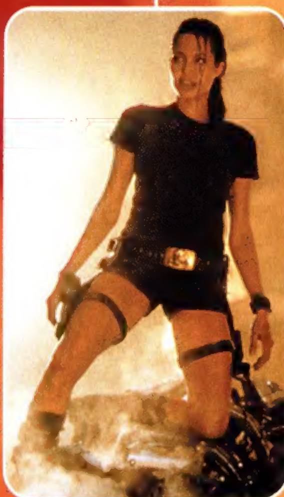
Een vreugdekreet onsteeg uit de keel van Thief junkie Jan bij het bericht dat Thief 3 in pre-produktie is gegaan. Dit wil zeggen dat het verhaal voor het spel en dus de missies op papier zijn afgerond en men nu met het level bouwen is begonnen. In Thief 3 zal voor het eerst meesterdief Garrett's achtergrond meer worden uitgediept.

Global Operations



Voor iedereen die het wachten op Team Fortress 2 al flink beu begint te worden, gloort er hoop aan de horizon en wel onder de naam Global Operations. Deze tactical teambased shooter wordt gemaakt door Barking Dog Studios, een Zweeds ontwikkelhuis dat vooral bekend werd met de standalone add-on Homeworld: Cataclysm.
Het doel van deze Blaffende Honden is een Team Fortress ervaring maar dan veel massaler en met funky graphics. Klinkt goed, nu maar niet hopen dat het net zo lang duurt als met TF 2. Barking Dog belooft nu in ieder geval juli 2001. We wachten af…

Tomb Raider
The Movie



Alles loopt op rolletjes met Tomb Raider-The Movie. De film ligt strak op schema en Angela Jolie voelt zich als een vis in het water in haar strakke Lara Croft outfit. Ach, de foto spreekt voor zich…

Nieuwe strategie van Sega

In overeenstemming met de recente beslissing om zich te concentreren op gamesoftware voor verschillende platformen, gaat Sega nu ook aan de slag om spelletjes te produceren voor GSM's van Motorola. De eerste game op de nieuwe GSM's moet in het eerste kwartaal van dit jaar verschijnen. In totaal zal de gamemaker vijf spellen produceren voor Motorola. En bezitters van een Motorola Sega game compatible GSM kunnen nieuwe games downloaden naar hun toestellen.
Sega móet zich ook wel op andere mogelijkheden concentreren, want de laatste kwartaalcijfers waren weer niet best.

Vertical Limit

In de aktiefilm Vertical Limit wordt de K2 beklommen; niet alleen een van de hoogste bergen ter wereld maar ook een van de gevaarlijkste.

Nog altijd worden er in Hollywood B-films gemaakt, alleen krijgt de B-film van nu een miljoenen budget. In deze categorie hoort Vertical Limit thuis. Net als in Perfect Storm (ook al zo'n B-film met A-budget) leveren de karakters een strijd met de natuur. In Perfect Storm loopt het niet goed af met de overmoedige schippers maar in Vertical Limit krijgt iedereen zijn verdiende loon. Geheel des Hollywoods dus.

K2

Vertical Limit gaat over een expeditie naar de top van de K2, een van de hoogste bergen ter wereld, die de eigenwijze miljonair Bill Paxton wil beklimmen om zo een van zijn eigen vliegtuigen over te zien komen.
De expeditie wordt o.a. ondernomen door: gids Tom, bergbeklimster Annie en haar broer Chris O'Donnell. Zij moeten de miljonair naar de top zien te leiden.

Dit levert spectaculaire en spannende stunts op waarbij je als kijker vaak de neiging krijgt de akteurs adviezen toe te schreeuwen als er weer iets ernstig fout dreigt te gaan. Betrokken ben je dus zeker bij deze over-de-top aktiefilm.

NITRO

Over-de-top, ook figuurlijk want op de meest onlogische momenten wordt er met nitroglycerine aan de gang gegaan. Het explosieve goedje wordt opgevoerd om de kijker te laten schrikken maar vooral om de minder belangrijke figuren in het verhaal een voor een te kunnen dumpen. Niet zo'n hele creatieve oplossing maar wel heel effektief.
Het inbrengen van nitro in het script geeft vooral aan dat het hier niet zozeer gaat om een film over bergbeklimmen als wel om een vette aktiefilm in de sneeuw.
In zijn genre (spannend B-avontuur) is Vertical Limit zeker geslaagd te noemen.

Vanaf 15 februari in de bioscoop

Men Of Honor





Waargebeurde verhalen worden vaak verfilmd. Gewoon omdat geen schrijver het beter had kunnen verzinnen. Natuurlijk zijn alleen de extreemste waargebeurde verhalen een film waard, zo ook Men of Honor.

Men of Honor is het verhaal van Carl Brashear (Cuba Gooding Jr.), de eerste zwarte duiker bij de Amerikaanse marine. Welke obstakels die man allemaal heeft moeten overwinnen… het is bijna niet te geloven maar, ja heus, het is toch allemaal echt gebeurd.

DOOR-ZETTER

Natuurlijk werd het Carl als zwarte jongeman begin jaren vijftig tegen gemaakt om aan een duikersopleiding te beginnen maar Carl zet door. Natuurlijk is hij het slachtoffer van discriminatie van zijn mede-studenten maar Carl zet door. Natuurlijk trouwt hij een net meisje maar strandt het huwelijk. Omdat Carl nu eenmaal een doorzetter is en dus een workaholic zonder veel aandacht voor vrouw en kind.
En natuurlijk heeft Carl een hele grote vijand die uiteindelijk zijn vriend blijkt te zijn. Deze Sunday doet er werkelijk alles aan om Carl met zijn duikopleiding te laten stoppen totdat Carl, door bijna te sterven onder water, eindelijk ook zijn respekt afdwingt.

CLICHÉ

Tot zover hebben we er al anderhalf uur op zitten. Net als je denkt dat de film geen beter cliché einde had kunnen hebben (Carl krijgt eindelijk erkenning als marine-duiker omdat hij zijn leven heeft gewaagd tijdens het opsporen van een zoekgeraakte kruisraket), gebeurt er weer iets heel dramatisch. De beste man verliest zijn been!
Tsja, en daar gaan we weer: vechten tegen vooroordelen, vechten voor zijn leven om uiteindelijk de eerste duiker met een prothese te worden. Niet zonder hulp van Chief Sunday die Carl op de juiste manier, als ouderwetse marinier, weet aan te sporen door te gaan. Dit zijn met recht Mannen van Eer. Ze hebben alles over voor de American Navy! En de American dream niet te vergeten.
Zelfs De Niro en Gooding Jr., toch niet de minsten, kunnen niet verhelpen dat dit drama een beetje te dramatisch is. En gezien de lengte is dit typisch een film geschikt voor de thuisbuis.

Nu in de bioscoop



SCHIZM

MYSTERIOUS JOURNEY

De puzzels die deze opmerkelijk getitelde myst-kloon in petto heeft, zijn hersenpijnigend. Tenminste, als we de makers moeten geloven...

FREAKY

Wie herinnert zich Reah: Face Of the Unknown nog? Een ietwat halfslachtig ad-venture met mooie graphics maar een vaag verhaal en onlo-gische puzzels. [illegible] na Reah het bijltje er echter niet bij neer en stroopte de mouwen nog eens op. En als je dacht dat Myst III: Exile vreemd gaat worden, wacht dan maar eens af wat er gebeurt als je Schizm: Mysterious Journey onder ogen krijgt. Het lijkt er haast op dat beide adventures een gooi doen naar de meest freaky, out of this world settings in een game ooit. Als ze een paar liter paddo-thee achterover geklokt hebben en daarna aan de space cake zijn gegaan. [illegible] dan dit krijg je het volgens mij niet op je bord.

SPOOR-LOOS

Het verhaal achter Schizm is natuurlijk mysterieus. Het is het jaar 2083 en alles draait in dit first person point-and-click adven-ture om de planeet Argilus. Als de mensheid voor het eerst voet zet op deze bijzondere planeet, treft men [illegible] drijvende bogen, en zeer vreemde, nog functionerende ma-chinerie... maar geen bevolking. Waar is de-ze? [illegible] alle oorspronkelijke be-woners in een flits zijn weggevaagd. Zelfs borden met eten staan nog op de tafels. Om een en ander nader uit te zoeken stuurt men een onder-zoeksteam en weten-schappers naar de ver-laten planeet. Vier maanden later landt er nog een bevoorra-dingsschip van de aarde op Argilus maar een wonder is het stil. Tijd voor de speler om z'n rol op te eisen in het verhaal. Jij en je medebemanningslid gaan op onderzoek uit want ook de weten-schappers en het on-derzoeksteam blijken spoorloos verdwenen. Wat is er aan de hand op deze vreemde pla-neet? Op welke gehei-men zul je stuiten?

MET Z'N TWEEËN

Het probleem met dit soort first person adventures is dat het altijd behoorlijk zielloze avonturen zijn. Je hebt, omdat van in-teraktie met personen niet of nauwelijks sprake is, meer het idee dat je naar een diashow van mooie plaatjes zit te kijken. Gelukkig zullen meer-dere karakters en akteurs van vlees en bloed hun opwachting maken, waardoor het verhaal wat meer zal gaan leven. Veelbelovend is het feit dat de verhaallijn mede is bedacht door de beroemde sciene fiction schrijver Terry Dowling. Met de graphics zit het even-eens wel goed; de planeet Argilus en al zijn rare omgevingen en plaatsen zullen je keer op keer verbazen. Ook leuk is dat je in deze game twee hoofdrolspelers on-afhankelijk van elkaar bestuurt. Ieder kan op een andere manier een puzzel oplossen hetgeen breekt met het lineaire karakter van de meeste adventures. Sommige puzzels in het spel kun je zelfs alleen maar met z'n tweetjes oplossen. Klinkt allemaal best goed, toch?

Adembenemende settings.

Hé psssst, heb jij toevallig een vijl bij je?

Er zal wel ergens sneeuw liggen, denk ik dan.

In een spel met zo'n naam is deze gast helemaal op z'n plaats.

Ik heb weer te veel paddestoelenthee gedronken, geloof ik.

Heel bijzonder maar toch komt 't me bekend voor. Kan dat eigenlijk wel?

Power RAPPORT

PC CD-ROM
Fabrikant: Avalon
Distributeur: Project 3 Interactive
Verwacht: 2e Kwartaal 2001

Dood een Japanse draak en je krijgt vuurwerk als z'n laatste adem.

Speciale aanbieding: vijf halen, vier betalen.

De Diablo II beater van 2001 heet Throne Of Darkness en komt ook van Blizzard. Of toch niet helemaal? Hoe dat precies zit, lees je hier...

JAPANSE DIABLO

Stel, je hebt erg lang aan Diablo gewerkt en vervolgens moet je, als de game af is, meteen aan Diablo II gaan beginnen en daar heb je eigenlijk geen zin in. Op een gegeven moment ben je het helemaal zat en weet je zeker dat je geen sequel meer wilt maken maar een (soortgelijke) andere game.
Dit is wat voormalig Diablo teamleden Doron Gartner en Ben Haas overkwam en ze stapten op bij Blizzard. Vervolgens startten ze een nieuw bedrijf, Click Entertainment en begonnen daar aan hun eigen game: Throne Of Darkness. Tussendoor kwam nog een Barbie game maar daar zal ik jullie niet mee vervelen (dat is meer J.J. zijn afdeling).
Het Japans getinte Throne Of Darkness doet in vele opzichten aan Diablo en Diablo II denken: de manier van spelen (hack and slash RPG), de inventory, de bollen levensenergie en mana… alles lijkt op Diablo maar dan een stuk mooier.
Maar er is meer aan de hand. Laat ik beginnen met het achtergrondverhaal.

KWADE PRINS

Throne Of Darkness speelt zich af in het feodale Japan, in een tijd vol mythen en sagen, magie en mysterie. Een jonge Japanse prins leeft rustig en tevreden en onder hem staan een aantal brave, volgzame warlords, de zogenaamde daimyo. Op een dag verslikt de prins zich in zijn loempia en wordt vreselijk ziek. Sterker, hij is op een haartje na dood als er bij toverslag een priester ten tonele verschijnt met een helend drankje. Deze priester is in en in evil maar het drankje geneest de prins zowaar.
De prins is echter door het drankje getransformeerd in de incarnatie van het Kwaad en roept de zwarte magie aan om een leger van slechte geesten, demonen en monsters te creëren. Paniek, chaos en wanorde in het land is het gevolg.
In heel het oude Japan? Nee, één daimyo blijft dapper weerstand bieden tegen de overmacht aan slechteriken en besluit het kwaad uit te roeien.


Zelfs de inventory is van Diablo gejat.

Ik zou bijna zeggen: te voet en te zwaard bevochten wij de vijand.

ZEVEN WARRIORS

Je voelt 'm aankomen; jij speelt de dappere

Throne of Darkness



Ja, ik zie het [illegible] kristalhelder en [illegible]



Kom eens kijken jongens, een dood overleden lijk van iemand die gestorven is.

daimyo en moet de wereld redden. Of beter gezegd, je bestuurt een party van zeven warriors die de daimyo trouw zijn gebleven. Hier komt meteen een verbetering ten opzichte van Diablo aan het licht. Je kunt als speler namelijk met vier van de warriors tegelijkertijd op queeste. De overige drie blijven in het kasteel van de daimyo zitten te chillen, totdat ze worden opgeroepen. Zo kun je de beste man voor de beste situatie inzetten. De zeven warriors zijn the leader, de wizard, de archer, de berserker, de swordsman, de immens sterke bul bijgenaamd 'brick' en de supercoole ninja. Er zijn verschillende clans dus ieder type warrior ziet er per clan verschillend uit.
Je begrijpt dat de keuze die je maakt met welke vier je op stap gaat, direkt invloed heeft op de manier van battles die zich voordoen. Iedere karakter heeft een unieke manier van vechten en andere truukjes in petto.

Hersenloos

Wanneer je met je Japanse kwartetje door de zompige moerassen, besneeuwde bergtoppen, vochtige grotten of vervloekte kastelen huppelt, controleer je direkt een van de vier terwijl de andere drie hun eigen ding doen.
Denk nu niet aan de lichtelijk hersenloze huurlingen van Diablo want de drie warriors die je niet bestuurt, hebben hun eigen AI en zullen zo goed mogelijk battlen. Bovendien is dit je enige groep dus snel doodgaan van een van je leden is niet de bedoeling.
Daarnaast kun je de drie warriors orders geven over de manier waarop ze zich gedragen. Denk hierbij aan defend, attack, magie et cetera.

Wapens en magie

De magie zal (niet erg origineel maar wel doeltreffend) bestaan uit vier typen spreuken die weer onderverdeeld zijn in dertig spreuken. We hebben het dan over de vier elementen water, vuur, lucht en aarde en dus in totaal 120 funky spreuken, zoals onweerspreuken, bliksemspreuken, vuurbollen, windhozen… de hele reutemeteut.
Wat wapens betreft wisten die oude Japanners wel van wanten. Heel wat rare en heftige zwaarden, dolken, messen, speren, lansen en enorme stukken slaghout liggen er op je te wachten.
Het leuke is dat je ze ook, tot op bepaalde hoogte, zelf kunt ontwerpen. Je kunt een wapen naar een smid brengen en die kan er dan een nieuw wapen van maken. Je kunt er dan ook magie aan toevoegen. Hoe specialer het wapen dat je wilt laten maken, hoe meer geld je dat gaat kosten.

Goud?

Het is een beetje raar dat de ex-Blizzard medewerkers een Diablo kloon maken terwijl ze niet Diablo II wilden doen maar aan de andere kant is de Japanse setting natuurlijk heel anders en dat levert flink wat spannende monsters en omgevingen op.
Ook het element van een groep van vier warriors in plaats van één held leunt meer naar Baldur's Gate dan naar Diablo. Bovendien ziet de engine van Throne Of Darkness er stukken beter uit en de plaatjes zijn gewoon erg mooi.
Als nu de eenvoud en het verslavende karakter van Diablo ook in deze game zijn terug te vinden, hebben we binnenkort zonder twijfel iets heel moois in handen.




LUCHTMOBIELE
BRIGADE

POWER HITS!

Hier volgt een overzicht met de games die in de vorige drie nummers de beste cijfers kregen.

GAME BOY (COLOR)

Donkey Kong Country (januari)	9,6
Pokémon Pinball (december)	8,5
Perfect Dark (november)	8,1

NINTENDO 64

Zelda: Majora´s Mask (december)	9,2
Mario Tennis (november)	9,1
Turok: Shadow of Oblivion (december)	8,2

DREAMCAST

Metropolis Street Racer (januari)	9,8
Jet Set Radio (januari)	9,4
F355 Challenge (december)	9,0
Ultimate Fighting Championship (november)	9,0
F1 World Grand Prix II (december)	8,8
Quake III Arena (januari)	8,5

PLAYSTATION

Formula One 2000 (november)	9,1
Ducati World (januari)	8,7
Mike Tyson Boxing (december)	8,6
Tomb Raider V (december)	8,5
Moto Racer World Tour (november)	8,5
Chicken Run (december)	8,4
Team Buddies (november)	8,4
UEFA Champions League 00/01 (januari)	8,3
Medal of Honor (december)	8,1
Dino Crisis 2 (december)	8,0
Knockout Kings 2001 (december)	8,0
Alien Resurrection (november)	8,0

PLAYSTATION 2

Time Splitters (december)	8,9
International Superstar Soccer (december)	8,6
ESPN X Games Snowboarding (januari)	8,2
Fantavision (december)	8,1

PC CD-ROM

Driver 2 (december)	9,5
Escape from Monkey Island (december)	9,2
Sacrifice (december)	9,0
Baldur´s Gate 2 (november)	9,0
Project IGI (december)	8,8
Command & Conquer, Red Alert 2 (november)	8,8
No One Lives Forever (december)	8,7
Homeworld Cataclysm (november)	8,7
Civilization: Call To Power II (januari)	8,6
Rune (januari)	8,6
Metal Gear Solid (november)	8,6
B-17 Flying Fortress (november)	8,5
Delta Force Land Warrior (januari)	8,4
Hitman: Codename 47 (december)	8,4
FIFA 2001 (januari)	8,3
Zeus: Master of Olympus (december)	8,2
Starship Troopers (januari)	8,0
The Sims, Het Rijke Leven (november)	8,0

Power Top 10

In samenw... et: ...nte... arts en Ra...

De Power Top 10 voor Nintendo, PC en PlayStation wordt samengesteld aan de hand van gegevens van de Dutch Interactive Charts en is gebaseerd op pure verkoopcijfers. Het cijfer tussen de haakjes is de positie die de game vorige maand in de Power Top 10 innam. De Radio 538 Top 10 komt tot stand in samenwerking met Radio 538 en bestaat uit de games die deze maand de hoogste scores krijgen in Power Unlimited.



Top 10 PLAYSTATION

1	(-)	Driver 2
2	(-)	The World Is Not Enough
3	(1)	FIFA 2001
4	(-)	Tomb Raider: Chronicles
5	(10)	Tony Hawk 2
6	(-)	Spyro: Year Of The Dragon
7	(-)	Dino Crisis 2
8	(-)	Medal Of Honour: Underground
9	(-)	NBA 2001
10	(-)	SSX (PS2)

Top 10 NINTENDO

1	(-)	The World Is Not Enough (N64)
2	(1)	Zelda: Majora's Mask (N64)
3	(3)	Pokémon Pinball (GBC)
4	(-)	Donkey Kong Country (GBC)
5	(4)	Perfect Dark (N64)
6	(-)	Pokémon Snap (N64)
7	(-)	Tony Hawk Skateboarding (N64)
8	(6)	Mario Party 2 (N64)
9	(5)	Pokémon Yellow (GBC)
10	(7)	Dinosaur (GBC)





Top 10 PC

1	(1)	Red Alert 2
2	(4)	Championship Manager 00/01
3	(-)	Hitman
4	(-)	Tom Raider: Chronicles
5	(2)	FIFA 2001
6	(-)	Escape From Monkey Island
7	(-)	Delta Force: Land Warrior
8	(-)	Colin McRae Rally 2.0
9	(-)	Sacrifice
10	(6)	Metal Gear Solid

Top 10 RADIO 538

1	SSX (PS2)	9,2
2	Colin McRae Rally 2.0 (PC)	9,0
	Final Fantasy IX (PSX)	9,0
	Giants (PC)	9,0
5	Alice (PC)	8,9
6	Rayman Revolution (PS2)	8,7
7	Aladdin (GBC)	8,6
8	Legend Of Dragoon (PSX)	8,5
	Theme Park Inc. (PC)	8,5
10	Orphen (PS2)	8,4



RADIO 538 101.2 FM



DUTCH INTERACTIVE CHARTS © MultiMediaMarkt / I-Mediate



Theme Park Inc. brengt het simmen terug in de Theme Park serie. Achtbanen en attrakties bouwen met dollartekens in je ogen.

PRETPARK PERIKELEN

Pretparken vormen een leuk tijdverdrijf en onze eigen Efteling behoort nog steeds tot een van de beste familiepretparken van Europa. Maar, hoe leuk en mooi het daar ook is, op een geven moment heb je het toch ook in Keutshavel wel een beetje gehad. Lange wachttijden, het regent godsgruwelijk vaak en een nieuwe attraktie laat meestal weer een paar jaar op zich wachten.
Ook ben ik een aantal keer in EuroDisney Parijs geweest. De eerste keer dat je daar binnenstapt is het absoluut overweldigend; je waant je echt in een andere wereld. Toch, na drie bezoekjes aan Mickey Mouse en zijn maten begint ook EuroDisney voor mij scheurtjes te vertonen, want als je kijkt hoeveel echt grote attrakties er zijn dan valt dat eigenlijk best tegen. Dieptepunt van EuroDisney is wel de Indiana Jones ride. Je staat een dikke anderhalf uur in de rij en het hele ritje in het mijnwagentje duur nog geen twee minuten.
Nee, dan kun je toch maar beter lekker achter je PC'tje kruipen, een Theme Park game



opstarten en je eigen pretpark ontwerpen.

CONCURRENTIE

Theme Park World was de grote concurrent van Roller Coaster Tycoon. Of was het juist andersom? Hoe dan ook, Roller Coaster Tycoon werd geprezen om zijn finesse en detail maar het duurde alleen ontzettend lang voordat je eindelijk eens een achtbaan in elkaar had gesleuteld. Ieder boutje en moertje moest verantwoord zijn en iedere plank kostte geld. Een super getailleerde pretparksim dus. Theme Park World had datgene wat iedere pretpark liefhebber als wens had: het bouwen van je eigen attrakties én er vervolgens in kunnen rijden. Bovendien was het in elkaar zetten van een achtbaan een fluitje van een Euro. In Theme Park World kon je je met één simpele druk op de knop zo in een van de kiddie bezoekers verplaatsten en een looping, drie-; dubbele schroef of scherpe bocht ervaren vanuit first person. Was dat leuk of was dat leuk?

KRITIEK

Toch kreeg het cartoony, kiddie Theme Park World ook kritiek. Het zou niet de diepte hebben van het originele Theme Park (bedacht door, wie kent hem niet, Peter Molyneux) en ook zou het spel veel te weinig sim elementen tonen. De echte azijnzeikerds noemden Theme Park World zelfs een pretparkbouwpakket voor de kleintjes. Om alle criticasters de mond te snoeren combineert Bullfrog nu de leukste elementen uit Theme Park World en roert daar een behoorlijk aantal sim elementen doorheen in de stijl van het origineel en een game als Theme Hospital. En om concurrent Roller Coaster Tycoon nog meer dwars te zitten, heet Theme Park Inc. in Amerika zelfs Sim Coaster. Beetje flauw van Bullfrog en EA, maar ja, it's all about the money…

WERK JE ZELF OMHOOG

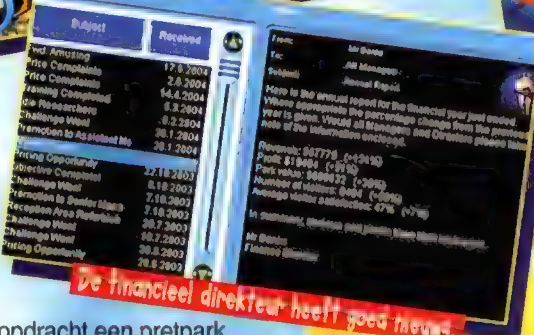
In Theme Park Inc. draait 't ook allemaal om geld. Jij moet de oude direkteur gaan opvolgen en de leiding over een nieuw pretpark op je nemen. Je moet daarom proberen steeds hoger te klimmen op de ladder, uiteindelijk 51% van de aandelen van het pretpak in bezit krijgen en jezelf kronen tot nieuwe baas. Echter, zo makkelijk gaat dat niet want zelfs als 't je lukt de nieuwe baas te worden, moet je je blijven bewijzen. De rest van de stafleden en het bestuur zitten immers te azen op jouw funktie. Te veel fouten en je vliegt eruit.



DOELEN

Theme Park World had een behoorlijke open gameplay maar in TPInc. zijn er steeds doelstellingen die je moet halen. Je kunt nog steeds per opdracht een pretpark neerzetten en lekker gaan gamen, echter zolang je je 'goal' niet hebt volbracht, kun je niet verder in je race naar de top. In totaal zijn er achttien goals verdeeld over vijftien levels. Die zijn weer verspreid over drie themaparken, te weten: het Land van Ontdekkingen, de Polar Zone en Arabische Nachten. En je weet: Brabantse Nachten zijn lang, laat staan Arabische. Zo krijg je bijvoor-









ik vrij veilig

óók op vakantie

IK VRIJ VEILIG

óók op vakantie!



beeld als goal 'zorg dat er zestig bezoekers in je park komen'. Of: 'haal $20.000 winst'. In het begin zijn die doelen vrij eenvoudig, maar naarmate het spel vordert, wordt het toch behoorlijk pittig. Naast de goals zijn er ook zogenaamde challenges; deze uitdagingen leveren, na te zijn volbracht, land op om je pretpark uit te breiden, nieuwe ontdekkingen, geheime achtbanen en andere extra's.

SIMMEN

TPInc. is dus behoorlijk uitdagend en je moet op veel meer dingen letten dan in vorige delen. Zo zijn er nu niet alleen kiddies in je park maar ook volwassenen en oudjes. Een omaatje gaat bijna nooit in een spectaculaire achtbaan dus die zul je op een andere manier moeten vermaken.
De goals en challenges vragen ook behoorlijk wat simwerk. Zo zul je onderzoek moeten uitvoeren naar bijvoorbeeld landbewerking om je pretpark te kunnen uitbreiden. Een ander voorbeeld is het trainen van je monteurs zodat ze naast onderhoud ook verbeteringen aan gebouwen en attrakties kunnen doorvoeren.
Je moet echt met alles en iedereen rekening houden: personeel, salarissen, opleiding van personeel, kantines… maar tegelijkertijd ook het park zelf, de hygiëne, groenvoorziening, wachttijden, stoelen en bankjes, lekker eten en drinken en ga zo maar door. Alles kost geld en het bestuur houdt je voortdurend scherp in de gaten.

ACHTBANEN MAKEN

Een van de leukste, zo niet hét leukste onderdeel van Theme Park Inc. blijft het bouwen en ontwerpen van je eigen achtbanen. In tegenstelling tot Roller Coaster Tycoon heb je hier in een minuut of drie al een aardig baantje in elkaar geklikt en met een simpele druk op een van de iconen kun je je banen laten kantelen, scherpe bochten maken, steunpilaren verhogen of juist laten zakken en ga zo maar door. Loopings, schroeven en spiralen zijn dus zo in elkaar gezet.
In totaal zijn er achttien verschillende coasters te vinden in deze game. Achtbanen met karretjes, wildwaterbanen, achtbanen met stoeltjes en combinaties van deze.
Ondanks de eenvoud, komt ook bij het maken van de achtbanen enig inzicht kijken. Zo mogen de bochten niet te scherp zijn en heb je niet onbeperkt de ruimte om aan de slag te gaan.
Als sommige delen gevaarlijk of niet goed zijn, lichten ze rood op. Je kunt deze stukken verwijderen of een monteur roepen die de boel verbetert.
Nieuw is deze keer dat ook weersomstandigheden invloed hebben op de populariteit van je coaster. Als het koud is, zullen minder mensen in een wildwaterbaan gaan. Dan moet je deze tijdelijk dichtgooien, de prijs naar beneden schroeven of aanpassingen doorvoeren.

HULP

Voor gamers die nog nooit eerder een Theme Park game hebben gespeeld, is er weer een hulpje die je bijstaat in tijden van paniek. Dit hulpje kun je ook uitzetten en dan mag je lekker alles zelf uitvogelen.
In het begin had ik de game in het Nederlands geïnstalleerd en popte het hulpje ongevraagd om de halve minuut wel even in beeld. Gelukkig was het een kittig vrouwenstemmetje maar na een tijdje begon zelfs die te irriteren. Toch zijn haar tips en hints zonder meer handig voor de beginnende Theme Park gamer .
Na een tijdje gepeeld te hebben, bewaarde ik mijn savegames en installeerde ik de game opnieuw, alleen nu in het Engels. Die taal is toch wat leuker, met name de direkteur en de rest van het personeel hebben in het Engels gewoon betere stemmetjes.
Als je er even in wilt komen, speel je het spel dus eerst een uurtje of twee in het Nederlands, en als je de 'hang of it' door hebt, ga je verder in het Engels.

ACHTBANEN MAKEN 2

Het online gedeelte is flink uitgekleed in Theme Park Inc. Je kunt bijvoorbeeld niet meer online elkaars pretparken bezoeken. De mogelijkheid om vanuit first person foto's te nemen en deze door te mailen, is er nog wel. Waarom deze optie er nog inzit vraag ik me af. Check je je mail, zie je een foto


Fotogenieke kameel.

screenshot van een pretpark van je maat; lekker belangrijk.
Interessanter is de mogelijkheid om zelf achtbanen te bouwen met de Coaster editor en die op de website te posten. Je kunt verder vooraf allemaal rare kreaties gaan maken en die in het spel importeren en ook kun je andermans coasters en attrakties downloaden. Dit verlengt de gameplay van het spel aanzienlijk want het uitproberen van achtbanen van andere spelers blijft leuk en wie maakt de meest brute achtbaan?

TOP?

Wat levert Theme Park Inc. nu op? Is het allemaal top wat we hier voorgeschoteld krijgen? Nou nee, de game is wat dat betreft niet vernieuwend genoeg.
De interface is er wel duidelijk op vooruit gegaan; met name de zoomfunktie geeft je een prachtig en handig overzicht van het park.
De graphics en de engine zijn naar mijn mening te weinig verbeterd. Het voordeel daarvan is dat je de game zelfs nog met een Pentium MMX 233 kan spelen, het nadeel dat met name in first person de boel er wazig en een tikkeltje slordig uitziet - al blijft het een genot om vanuit deze view in een van je mega achtbanen een rit te maken.
De game is duidelijk wel pittiger en behoudt toch de vrijheid en de fun van z'n voorganger, en dat is ook wat waard.

Power RAPPORT

GRAPHICS	SOUND	GAMEPLAY
8,0	8,2	8,6

+ [illegible]
+ Zoomfunktie
+ Prijs
- [illegible]

PC CD-ROM
Systeemeisen: Pentium 233 MMX (P 300 aanbevolen) , 32 Mb
Fabrikant: Bullfrog
Distributeur: Electronic Arts
Tel: 00800-94055555

Theme Park Inc. combineert de beste ingrediënten uit het vorige deel en voegt daar een aardige simsausje aan toe. Niet vernieuwend genoeg om het een echte topgame te noemen maar wel leuk, verslavend en uitdagender dan Theme Park World.

8,5


Wat zou er in dat tentje te beleven zijn?


Kijk eens naar het vogeltje



Tevreden klanten, daar gaat het om.

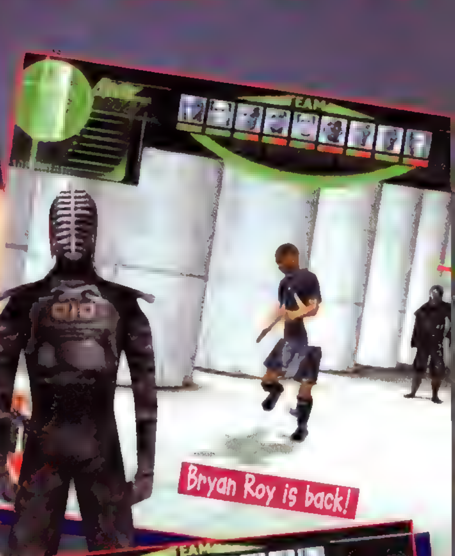

POWER UNLIMITED
POWER UNLIMITED

The Mission

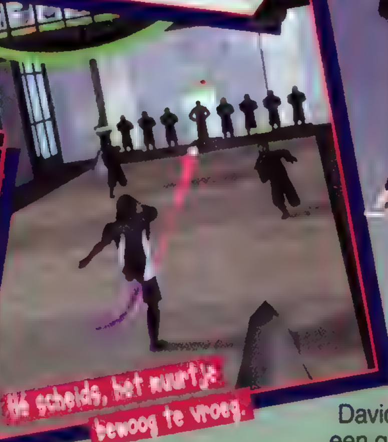
Eindelijk weet ik waarom Edgar Davids de laatste tijd een zwarte zonnebril draagt en zo slecht speelt: hij is blind! Dat kan niet anders want als ie goed had kunnen zien, had ie deze bagger nooit goed gekeurd.


Hij valt in ieder geval lekker zacht.




Bryan Roy is back!


Ooooh, dat deed ie expres!


Hé scheids, het muurtje bewoog te vroeg.


Fast Fins.

REKLAME

Bij mijn weten is The Mission de allereerste game die gebaseerd is op een reklamefilmpje. Hopelijk is dit ook de laatste keer want op spellen over maandverbandjes, halvarine en verzekeringen zit ik niet bepaald te wachten.
The Mission is vooral bekend van de TV-uitzendingen tijdens Euro 2000. Je werd toen bijna doodgegooid met die reklamespot rond Louis van Gaal en een groepje spelers dat flink wat kluiten vangt van Nike.
Op bevel van Van Gaal dienen zij een heilige bal te heroveren die beschermd wordt door foute ninja's, de vertegenwoordigers van statisch en agressief voetbal (hoor ik hier iemand Duitsland roepen?).
De spelers gaan die strijd aan zonder sniperriffles en plasmaguns; aan een simpele voetbal hebben ze genoeg.

MEGA ZOOITJE

Het idee is in principe leuk en absoluut origineel. Wie wil er immers niet met Edje en acht andere topspelers (Guardiola, Cole, Figo, Hammann, Canavaro, Henry, Thuram en Kanu) ballen? Ik in ieder geval wel. En eerlijk is eerlijk, het filmpje zag er tijdens Euro 2000 erg cool uit.
Helaas weet developer Microïds een mega zooitje van het spel te maken. Ik kan weinig positiefs over deze game vertellen. Ja, de hoes ziet er mooi uit en het spel start maar voor de rest… oef!
Neem nu het geluid, eeeh, nou ja ik kan het beter hebben over het ontbreken van geluid. Nu hadden we te maken met een bèta en dus kan deze fout in de uiteindelijke versie hersteld zijn maar dat betwijfel ik ten zeerste, zeker gelet op het verdere niveau van deze game.

PIXBULL DAVIDS

Dan de graphics; ik weet best dat de PSX niet de beelden kan generen die de nieuwe PS2, de DC en de PC wel brengen, maar deze pixelbrij kan echt niet meer.
Davids is veranderd in een grofkorrelig klompje. Laat je dus niet foppen door de mooie plaatjes uit de adverts, die zijn flink opgepoetst.
Ook de omgevingen zijn fantasieloos uitgewerkt: veel grove witte muren en lange zwarte of grijze vloeren; saai tot de tweede macht.
Vervolgens de besturing, die was helemaal om te janken. De mannetjes laten zich tijdens het ballen lastig sturen; regelmatig schiet je de bal plotsklaps de verkeerde kant op. Hoe dat komt, vraag het me niet.
Daar komt nog eens bij dat het spel absoluut niet intuïtief speelt. Ik moest de missie volbrengen zonder handleiding en dat leidde er toe dat ik regelmatig vast zat en vertwijfeld allerlei moves uitprobeerde in de hoop dat dit iets zo uitmaken. Nergens in het spel word je geholpen bij de opdrachten, je moet het allemaal maar zelf uitvinden.

ARME DAVIDS

En dan de gameplay, die spant de kroon. Dit spel is zo hopeloos saai dat je er gewoon van in slaap valt. Het is de hele tijd glijden, tackelen en ninja's voor hun martial flikker schieten. Niet dat dat veel helpt want ze respawnen binnen no time en dan begint het hele gedoe weer van voren af aan.
Arme, arme Davids. Ik hoop echt dat hij dit niet ziet want hij is een gamefanaat in hart en nieren en zal er een flinke depressie van krijgen. En dat kunnen we niet gebruiken met de belangrijke wedstrijden tegen Portugal en Ierland voor de boeg.

Power RAPPORT

GRAPHICS	SOUND	GAMEPLAY
5^{0}	-	4^{0}

- Crappy
- Saai
- Fantasieloos
- Lelijk

PLAYSTATION
Fabrikant: Microïds
Distributeur: Homesoft
Tel: 023-5530130

Dit spel is de topvoetballers en Louis van Gaal onwaardig. Wat een mooie reklame was is verworden tot een rotslecht crappy game. Heren programmeurs; de tijden van de Commodore 64 en de Amiga zijn voorbij. De PSX kan meer hoor!
AJ

4^{5}

PRO RALLY 2001


Nooit je doosje plakspullen vergeten.


Op toeren naar de toren.


Kijk uit, je roest!


Kwa graphics kunnen weinig games in Pro Rally's schaduw staan.

Rally-fans met een PC kunnen hun lol op. Tegelijkertijd komen twee topgames uit: Pro Rally 2001 en Colin McRae 2.0. J.J. trok z'n gordels strak om uit te vinden wie de nummer 1 positie gaat innemen.

NEW KID

Zou Pro Rally 2001 in staat zijn Colin McRae aan het bibberen te krijgen? Voorwaar geen eenvoudige opgave, gezien de vele titels die bij die missie gefaald hebben. V-Rally bezat te veel neppe aktie en een ronduit discutabele besturing, Sega Rally was leuk, maar te onrealistisch en Ubi Soft's Rally Championship bezat net te weinig mogelijkheden. Ubi Soft doet met PR 2001 dus opnieuw een, op 't eerste gezicht geslaagde, aanval op de topposities.

FIJN NAAR SCHOOL

Wat betreft gamemodes biedt PR 2001 alles wat een goede rallygame dient te bezitten: Rally-school, Time Trial, Arcade en Championship.
De school is verplichte kost en niet alleen omdat deze mode zo leuk is. Nee, alleen door deze mode af te werken mag je meedoen aan de WRC (World Rally Championship).
Het is een pittige mode waarin je bochten van 90 en 180 graden moet draaien en slaloms dient te maken, en dat alles natuurlijk in een zo snel mogelijke tijd. Denk daarbij niet dat je ongestraft alle tonnetjes en railings mag rammen. De schade wordt meegenomen in je uiteindelijke rapportcijfer. Bij een te hoge schadepost maakt de tijd niets meer uit, dan moet je het gewoon opnieuw proberen.

SCHADUW

De Time Trial biedt de mogelijkheid om alle aanwezige circuits uit te checken. Als stimulans kun je er voor kiezen om een schaduwtegenstander op de weg te planten. De circuits zijn in vier soorten verdeeld: zanderig, asfalt, ijs en nacht. Alle vier de omstandigheden vragen om een duidelijk andere rijstijl en instelling van de wagen. De Arcade mode plaatst de schaduwtegenstanders automatisch op de weg. Je dient steeds voor het eind van de track alle tien de tegenstanders ingehaald te hebben en net als bij de Time Trial en de School mode is dit een pittige opgave. Je dient netjes te rijden voor een top tijd en de afstand tussen de tegenstanders is zo ingesteld dat één grote fout fataal is.

GEVAARLIJKE B-KLASSE

Tenslotte is daar natuurlijk de Championship. Na het afwerken van de school mag je hier beginnen in de Kit Cars, zeg maar het opstapje naar het racen met de echte boys. Na zes rally's dien je bij de eerste vijf te staan om te kunnen promoveren. Alhoewel het niveau van de tegenstanders niet schrikbarend hoog is, dien je toch flink je best te doen om bovenaan te eindigen. Een fout is genoeg om naar een plaats onder de laatste tien te zakken.

Ken je die van die rallyrijder met wagenziekte?

En die van die rallyrijder met nachtblindheid?

Daar aan de kust, de Schotse kust.

Hé een rode citroen.

Gravel in Australië

Dat wordt nablijven jongens

Power RAPPORT

GRAPHICS	SOUND	GAMEPLAY
8,5	9,0	7,5

+ Briljante graphics
+ Loeisnel
+ Lang houdbaar
− Wegligging verre van optimaal

PC CD-ROM

7,5

De volgende klasse is de WRC-klasse, de groep waarin alleen de elite rijders meedoen. De 12 rally's moeten leiden tot een top 3 notering, zodat je kunt promoveren naar de Legends-klasse. Hierin rijden alleen auto's van de [illegible] B-klasse en dat zijn wagens waarin [illegible] het maximale vermogen hebben gehaald en zich dus niet hebben gehouden aan de strenge restrikties die golden in de rallysport. De gevaarlijke B-klasse is overigens in de jaren '80 stopgezet. De vier modes staan garant voor dagen gameplay. En mocht je alles afgewerkt hebben, dan kun je altijd nog tegen je vriendjes rijden in splitscreen of via internet of LAN. Met andere woorden: je krijgt kwa mogelijkheden absoluut waar voor je geld.

REALTIME EFFEKTEN

De graphics van RP 2001 zijn schitterend. Alle effekten zijn real time berekend en dat zorgt er voor dat een schaduw van een boom ook echt over een wagen glijdt, het licht van de lampen natuurlijk op de weg valt, waterdruppels heviger opspatten als je harder door een plas rijdt en bladeren ook opdwarrelen als je stil staat met een draaiende motor.
Verder is er veel oog voor detail. Je ziet vliegende vogels, de weerkaatsingen van de zon op je raam, helikopters die boven je hangen, enz.

De wagens kunnen op tientallen plekken kapot (alhoewel ik dat niet altijd merkte), het geluid in de wagen is anders dan buiten en je ziet de coureurs meebewegen en zelfs schakelen. Buiten de baan zakt de eyecandy eerlijkshalve wel wat in. Blokkerige boompjes en saaie huisjes kunnen mij in ieder geval niet bekoren. Je dient overigens wel een Pentium III te hebben om al dit fraais te kunnen aanschouwen. Ik heb het spel op zowel een P II als een P III gespeeld en het verschil is duidelijk merkbaar.

KRITIEK

Zoals een goed rallygame betaamt, rijdt RP 2001 bloedsnel.
Daarom is het zaak dat het spel niet fragt en dat de wagens goed bestuurbaar zijn. Het eerste aspekt heb je zelf in de hand, door het spel op een P III te spelen.
Voor het tweede aspekt ben je volledig afhankelijk van de prestaties van het development-team en daar heb ik toch een euze kritiek op.
Ten eerste werkte de Force Feedback niet goed en dat is nu juist bij rallygames de helft van de lol. Daarnaast voelde ik veel te weinig interaktie met de weg; ik had de wagen gewoon niet goed in mijn handen, waardoor ik soms te drastisch instuurde of teveel remde.
Bij het remmen heeft RP 2001 sowieso de neiging om je in de slip te gooien. Hoe lang ik ook oefende, helemaal blindelings vertrouwen deed ik mijn wagen nooit.
Een ander kritiekpunt is de funktionaliteit van de interface, die is soms ronduit omslachtig. Faal je bijvoorbeeld op een parcours van de School mode dan kun je niet meteen opnieuw beginnen maar dien je eerst weer twee menu's door te lopen. Dat gaat na een paar mislukte pogingen op je zenuwen werken.
En waarom kun je de lampen van je wagen niet zelf aandoen?

colin | mcrae | ra

Colin McRae 2.0 neemt het dus op tegen Pro Rally 2001. Laat ik je alvast verklappen dat het kwaliteitsverschil verrassend groot was...

APPELS MET APPELS

Het mooie van realistische racegames is dat je ze echt perfekt naast elkaar kunt leggen. Het motto 'appels met peren vergelijken', waar je bij shooters, strategiegames of flightsims zo vaak mee te maken hebt, gaat hier niet op. Neem nu F1-games: letterlijk dezelfde tracks, wagens en coureurs. Bij rallygames idem dito; meestal dezelfde wagens en circuits: een race in de sneeuw, een race in de woestijn, een race op het rulle zand...

Ik hoefde me daardoor niet echt in vreemde bochten te wringen om een oordeel over de strijd Colin McRae 2.0 versus Pro Rally 2001 te kunnen vellen.

EN DE WINNAAR IS...

CM 2.0 en PR 2001 hebben beide min of meer dezelfde spelmodes; te weten Arcade, Time Trial, Single Race en Championship. CM 2.0 gooit er als bonus een ietwat teleurstellende Challenge mode tegenaan, waarin je één tegen één tegen de klok strijdt.

Na met beide games een paar dagen gespeeld te hebben, kan ik niet anders concluderen dan dat CM 2.0 op vrijwel alle terreinen wint van PR 2001. Voor de laatste game pleit wel dat de achterstand op één (essentieel) onderdeel na, steeds nipt is.

GENIAAL STOFWOLKJE

Allereerst de graphics; ze leveren een nipte overwinning op voor CM 2.0. aangezien ik daar de omgevingen gedetailleerder en realistischer uitgewerkt vind. De details zitten 'm in zeer veel verschillende texturen in de weg, rotspartijen, bomen, enzovoort.

Het realisme zit hem in het feit dat CM 2.0 de rallysport geen geweld aandoet. Zo zag ik bij PR 2001 diepe donkere sporen in de



Bij het ochtendgloren gebeuren de meeste ongelukken.

Duwen en trekken in de Arcade mode.

Uitkijken voor overstekende gnoes.

Met vaste hand door het besneeuwde land.

ally 2.0

sneeuw en stof opdwarrelen op plekken waar bladeren lagen. Ook aan de interface hebben ze bij CM 2.0 veel aandacht besteed. Zelden zag ik zulke mooie, trendy menu's aan me voorbij trekken en ze zijn nog eens ontzettend duidelijk ook.
Slechts wat betreft de spectaculaire effekten gaat de winst naar PR 2001. De geniale stofwolkjes en opspattende druppels zag ik in CM 2.0 niet terug.

GOED GEZELSCHAP

De aktie wordt in beide games goed en vooral razendsnel in beeld gebracht. Je hebt echt het gevoel dat je over de weg speert. Beide default camerastandpunten funktioneren goed. Je hebt zowel van achter de auto als vanuit de wagen een prima zicht op de baan. Misschien dat je bij PR 2001 iets meer de diepte in kan kijken en dus beter kan reageren op een aankomende scherpe bocht in de weg. Bij CM 2.0 ging ik in ieder geval nog wel eens de verkeerde kant op. Maar, dat doen de echt mannen als McRae, Burns en Sainz ook, dus ik bevind me in goed gezelschap.
Ook in de diverse hulpfunkties op het scherm (snelheidsmeter, kaart, posities, richting aanwijzingen) en de stemmen van de co-drivers kon ik me prima vinden. Over het algemeen was het me duidelijk welke kant ik op moest en zag ik zonder probleem op welke positie ik lag en hoeveel mijn achterstand, respektievelijk voorsprong was.

SLIPPEN EN SCHEUREN

CM 2.0 neemt dus steeds een klein voorsprongetje. Bij de besturing en de wegligging van de wagens ontstaat er echter een diep gat tussen de twee. Botweg gezegd: CM 2.0 rijdt, PR 2001 glijdt.
Het fraaie aan de eerste Colin McRae was de wegligging; je had echt het gevoel dat je in een rallywagen zat. Je kon de auto mooi de bochten door trekken, slippen en scheuren, en dat is wat de rallysport zo mooi maakt. Verder zorgde elk soort ondergrond voor een andere reaktie bij de auto. Bij sneeuw glibber je echt weg, in zand drift je heel erg, terwijl je op asfalt slippend de bochten door trekt.
Deze prachtige gameplay is in CM 2.0 verder uitgewerkt. Daar waar je in PR 2001 af en toe totaal geen grip op de wagen lijkt te hebben, manoeuvreren de wagens in CM 2.0 precies zoals jij dat wilt. De reaktie op jouw insturen is fenomenaal snel en erg genuanceerd. Je kunt de wagen bijvoorbeeld echt recht trekken als hij vanuit een bocht dreigt weg te slippen.
Mooi is ook het merkbare verschil op een en hetzelfde circuit tussen een sneeuw en zand gedeelte. Dat moet een flink stukje programmeerwerk zijn geweest. Je kunt immers niet meer invoeren dat het hele circuit glad is.

MAG IK DE FORCE FEEDBACK!

Een paar kleine minpuntjes heb ik toch wel gevonden. Allereerst funktioneerde de force feedback ook bij dit spel niet naar behoren. Ik speelde een bèta, dus wie weet wordt 'deze fout' alsnog hersteld.
Een tweede minpunt is de te overdreven Arcade feel van de Arcade mode. Zeker in de makkelijkste mode hoefde ik de rem niet of nauwelijks te gebruiken en dan wordt winnen wel erg makkelijk. Ook de opbouw in moeilijkheidsgraad vond ik weinig genuanceerd. In de makkelijkste mode won ik alles met dik verschil, in de middelste mode kwam ik er zeker in de eerste ritten niet aan te pas. Maar laat je hier niet door van de wijs brengen: CM 2.0 is een rallygame zoals een rallygame moet zijn: fast, furious en incredible funky.


Colin gaat er vol in.


Iets te vroeg ingestuurd.


In Finland ga ik altijd uit m'n dak.


Het pist van de regen; Engeland dus.


Iemand iets aan te merken op de graphics?

Ongelijke strijd

Colin McRae 2.0 versus Pro Rally 2001 is achteraf gezien een ongelijke strijd geweest. Vanaf het eerste dotje gas had ik een vreemd gevoel bij PR 2001. Het voelde allemaal niet lekker aan en ik moest erg veel moeite doen om de wagen op de weg te houden.
Een paar dagen lang heb ik getwijfeld of het nu aan het spel lag of mijn gebrek aan stuurmanskunst. CM 2.0 maakte echter in no time duidelijk dat ik de toppers in de rallywereld nog steeds virtueel bij kan houden.
Eigenlijk klopte vrijwel alles aan deze game: de beelden, de aktie, de interface en de besturing. Bij PR 2001 liet die laatste faktor het flink afweten en tja, die is echt essentieel bij racegames.

Power RAPPORT

Graphics	Sound	Gameplay
9,0	9,0	9,0

PC CD-ROM
Systeemeisen: P300, 64 Mb
Fabrikant: Codemasters
Distributeur: Codemasters
Tel: 055-4253944

9,0

Mickey's Speedway USA

Disney is terug op de N64 met een gloednieuwe... guess what... kartgame!

RARE

Sinds de vroege dagen van Nintendo worden hun consoles overspoeld met kartgames. Eerst waren ze natuurlijk 2D maar naarmate de N64 met zijn krachtpatserij om de hoek kwam kijken, werden deze simplistische racespellen steeds vaker in 3D gefabriceerd.
Nintendo gaf zelf het goede voorbeeld met Mario Kart en Rare nam de fakkel over met Diddy Kong Racing. Datzelfde Rare is nu verantwoordelijk voor deze Mickey's Speedway USA waarmee het bedrijf weer eens probeert aan te tonen dat ze de ongekroonde kings van de Nintendo 64 zijn.
Oké, ik moet eerlijk zijn; ik word niet echt warm van die Disney License die ze hebben binnengesleept want Mickey, Goofy en Donald mogen wat mij betreft weer opzouten naar Duckstad. Ik denk dat alleen de allerkleinsten zitten te wachten op deze kleutertroep. jammer dus dat Rare dit spel niet gewoon heeft voorzien van bekende Nintendo characters.

DOG-NAPPING

Nou ja, genoeg gezeurd want het is tijd om aan de slag te gaan. Er is namelijk iets verschrikkelijks gebeurd. De brave Pluto is gestolen door een stel gemene wezels die het hebben voorzien op zijn diamanten halsband.
Half Duckstad moet er aan te pas komen om Mickey's trouwe viervoeter weer veilig thuis te krijgen. Natuurlijk zal de chronisch eerlijke Mickey niet een groot geweer ter hand nemen om de vervelende wezels hun kop van hun romp te knallen. Nee, er moet gekart worden. Niemand weet waarom maar dat maakt verder ook niet uit.

INCASHERTJE

Een nieuwe kartgame van Rare Studios schept natuurlijk een boel verwachtingen. Rare moet namelijk op zijn minst in staat zijn om Diddy Kong Racing met een faktor twee te verbeteren.
Helaas zijn ze hier bij lange na niet in geslaagd. Het spel is een drol om het simpel te zeggen.
In de eerste plaats is het duidelijk dat Rare dit spel heeft ontwikkeld voor de aller kleinste gamertjes en zoals zo vaak het geval is met spellen die zijn ontwikkeld voor de aller kleinste gamertjes, rammelt het spel aan alle kanten.
De interface is zo onduidelijk dat je zowat een hersenchirurg moet zijn om er iets van te begrijpen. Daarnaast is de gameplay zo suf dat ik eigenlijk niet begrijp waarom Rare deze game überhaupt op de markt brengt. Ik denk daarom ook dat we hier te maken hebben met een typisch incashertje voor de feestdagen (de game lag half december in de winkels).

DISNEY DROL

Maar we hebben het nog niet gehad over de grafische kwaliteiten van Mickey's Speedway USA en dat is misschien maar goed ook. Het is namelijk op dit punt dat deze Disney Drol helemaal door de mand valt.
[illegible] delijk was voor games als Donky Kong Country 64 en Banjo-Kazooie. De textures zijn dof en ongeïnspireerd en er is helemaal niets meer terug te zien van de fancy crispy graphics die we gewend zijn te zien op de Nintendo 64.









Power RAPPORT

GRAPHICS	SOUND	GAMEPLAY
5⁰	5⁰	6⁰

- Suffe gameplay
- Disney characters
- Lelijk
- Onduidelijke interface

NINTENDO 64
Fabrikant: Rare
[illegible]

[illegible]

5⁸

Rayman Revolution

Nee niet gelijk doorbladeren. Dit is niet de zoveelste Rayman 2 review....



INVESTERING

Sorry, het is wèl de zoveelste Rayman 2 review maar niet gelijk omslaan! Ik moet je namelijk iets belangrijks vertellen. Ubi Soft heeft namelijk echt zijn stinkende best gedaan om met een fatsoenlijke Rayman game te komen op de fonkelnieuwe PlayStation 2. In eerste instantie valt al gelijk op dat de graphics van RR een stuk beter zijn dan die van de gemiddelde PS2 game, al is dat ook niet zo verwonderlijk want de eerste generatie PS2 games verdienen op een paar uitzonderingen na eigenlijk alleen maar een plaats diep onder in mijn vuilnisbak.

VRIJHEID

Ik moet eerlijk bekennen dat het me 100% meeviel te zien hoe hard er is gewerkt aan enkele nieuwe levels die ook gelijk twee keer leuker zijn dan de oude Rayman 2 levels die we op de andere platformen hebben gezien.

Zo is er een duidelijk verschil in de vrijheid die Rayman heeft gekregen; hij lijkt wel meer kanten op te kunnen omdat de levels meer bieden dan alleen maar de voorspelbare ren-en-spring-uitdaging. Daarnaast zijn er doorgangen die gesloten zijn en waarvoor je een bepaalde skill moet zien te bemachtigen.

In tegenstelling tot de eerdere incarnaties van deze game krijg je deze keer allemaal bonussen van je vriendjes als je ze bevrijdt uit hun kooi. Sommige van deze bonussen bestaan uit een aantal maffe animaties maar andere geven je de mogelijkheid om sneller te springen of geven je extra firepower. Daarnaast is Rayman Revolution aanzienlijk moeilijker dan Rayman 2. In bepaalde levels zul je meer piraten tegenkomen en over het algemeen is het sowieso lastiger om de verschillende missies te voltooien.

GAMEPLAY IS KING

Al met al is Rayman Revolution een waardige titel voor de PS2. Nog altijd staat de gameplay hoog in het vaandel bij Ubi Soft en het behoeft verder geen uitleg dat de besturing en de camera's weer tot in de perfektie zijn uitgewerkt. Alles wat goed was aan Rayman 2 is goed aan Rayman Revolution en meer.... maar toch denk ik dat één versie van Rayman 2 uitspelen meer dan genoeg is.

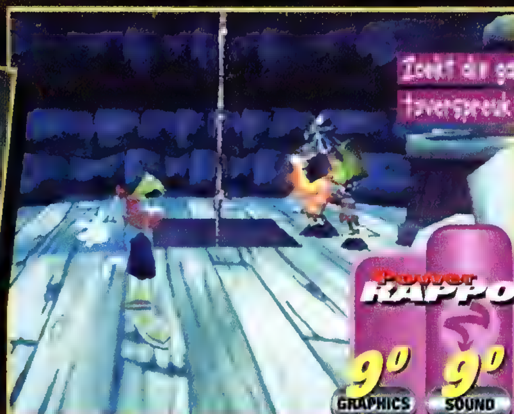
Als je deze game dus al op een ander platform hebt gespeeld dan mag je deze op de PS2 rustig overslaan. Heb je daarentegen nog nooit met Rayman 2 gestoeid dan haal je met deze versie gelijk de beste in huis en kun je er donder op zeggen dat je een hele week bezig bent met het verkennen van de schitterende wereld van Rayman.



Dat lijkt de praktijk van m'n tandarts wel.



Waarheen leiheidt de weg..



Zoekt die gast een toverspreuk of zo?



Vertrouw nooit een regenton op pootjes.



Rennen lijkt me een goed idee, Ray!

Power Rapport

GRAPHICS	SOUND	GAMEPLAY
9,0	9,0	8,7

+ Rayman op de PS2
+ Beetje nieuwe gameplay
+ Beetje leuker
− Hebben we nu alle platforms gehad?

PLAYSTATION 2
Fabrikant: Ubi Soft
Distributeur: Guillemot
Tel:035-5280000

Rayman Revolution is een opgevoerde versie van Rayman 2 en [illegible] deze game nog nooit gespeeld hebt dan kan [illegible] van harte aanbevelen.

8,7

Jungle Book



Echt wild konden we er niet van worden

Mowgli's Wild Adventure

Jungle Book is het verhaal rond het jongetje Mowgli, dat in de jungle verzorgd wordt door allerlei grappige dieren. Ik ben als kleuter opgegroeid met het gelijknamige boek. Dat ging zelfs zo ver dat een van de katten bij ons thuis vernoemd werd naar de suffige beer Baloe. Wat dat betreft bracht dit spel me een stukje onvervalste nostalgie.
Helaas leidt de game Jungle Book aan hetzelfde euvel waaraan eigenlijk alle Disney-games lijden: ze zijn uitstekend gemaakt met fraaie graphics en een superieure besturing maar ook veel te makkelijk en te tam voor de hardcore gamer. Je fitst er zo doorheen.
JB lijkt in veel opzichten op het onlangs verschenen Donkey Kong Country (een wereldspel). Via een kaart verplaatst de speler zich van lokatie naar lokatie, waarbij elke nieuwe setting weer een flink stukje loop-, spring-, en renwerk oplevert. Je mist hier misschien de toevoeging slaan of schieten maar zoals het een goede Disney-film betaamt, kent het spel geen spatje geweld. Je moet elke lastpost vredelievend passeren, wat het spel op sommige plekken iets lastiger maakt, aangezien die gasten niet uitgeschakeld kunnen worden en dus gewoon blijven zitten.
De vergelijking met DKC gaat niet helemaal op. Zo ligt de moeilijkheidsgraad bij JB bijvoorbeeld een stuk lager; de eerste paar levels had ik binnen tien minuten uit. Verder worden je spellen gesaved met een vierletterige/cijferige code en als ik ergens een hekel aan heb, dan is het wel om met pen en papier te gaan gamen. Had dit niet anders gekund!
Ook kent de game geen leuke multiplayer modes waarmee je de houdbaarheid van het spel kunt rekken. Nu is de pret na een keer spelen waarschijnlijk wel over.

Power RAPPORT

GAME BOY COLOR
• Fabrikant: Disney
• Distributeur: Guillemot
• Tel: 035-5288800

GRAPHICS: 9,0 SOUND: 8,0 GAMEPLAY: [illegible] 7^{7}

Jungle Book: Mowgli's Wild Adventure had bij Compukids waarschijnlijk [illegible] gescoord. Maar dit is Compukids niet. • J.J.

Kao the Kangaroo



Geen titel om diep voor in de buidel te tasten

Kao the Kangeroo is een 3D-platformgame a la Rayman, alleen dan grafisch ietsje minder mooi. De makers van dit spel hebben duidelijk goed naar de kassakraker van Ubi Soft gekeken want grote stukken gameplay zijn regelrecht van Rayman 2 gejat.
Het spel draait om Kao, een maffe kangaroe met twee bokshandschoenen en een aantal strakke martial arts-moves. Een echt verhaal is er niet; de intro laat een chillende Kao in het gras zien die opeens gevangen wordt genomen en blijkbaar moet hij 29 levels doorlopen om z'n vrijheid terug te krijgen. Dat lijkt behoorlijk veel, maar sommige had ik binnen twee minuten uit.
In principe is het springen, rennen, glijden, slaan, schoppen, vliegen, enzovoort, dan ook goed te doen. Alleen, de cameravoering laat je geregeld in de steek.
Als zo vaak zitten de 3D-omgeving en de camera elkaar regelmatig in de weg. Vooral als de aktie zich van voren afspeelt, loop je enorm te priegelen. Ook de 3D voorwerpen in de omgeving kunnen lastig zijn, aangezien je nauwelijks diepte ziet, terwijl die diepte zich wel op het platform bevindt. En zit je vast achter een voorwerp dan kun je dat alleen oplossen door een sprong te wagen wat in het geval van een stukje rots met een enorme afgrond er naast, bijna altijd leidt tot een snelle dood.
De beelden zien er best grappig uit, de aktie is zeer veelzijdig (deltavliegen, rennen, vechten, snowboarden...) en de omgevingen zijn vrolijk en vindingrijk. Bovendien komen alle aspekten van een goede platformgame aan bod en kun je dus je controllertechniek en coördinatievermogen goed oefenen.

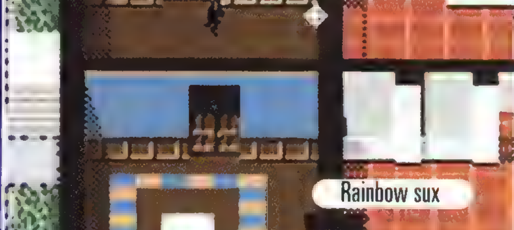
Power RAPPORT

PC CD-ROM
• Systeemeisen: P233, 32 Mb
• Fabrikant: Virgin
• Distributeur: Atoll Soft • Tel: 0318-505464

GRAPHICS: [illegible] SOUND: [illegible] GAMEPLAY: [illegible] 6^{9}

Kao heeft absoluut potentie [illegible] zou met een kleine restyling (camerawerk!) ook hardcore gamers kunnen aanspreken. • J.J.

Rainbow Six



Rainbow sux

Rainbow Six was met name een leuke shooter omdat je de missie echt goed moest voorbereiden, precies de juiste wapens en taktiek moest kiezen en heel voorzichtig te werk diende te gaan. De vijand dook dankzij een prima AI immers bij het minste of geringste massaal op je af.
In de GBC-versie van RS is het plannen en het uitkiezen van de wapens weliswaar nog steeds aanwezig, het levert je echter weinig voordeel op. Rambo-style naar binnen stormen of sluipend voor de kill gaan; het maakt geen hol uit, aangezien de AI van dit spel echt major style zuigt.
Schiet je een vijand aan het eind van de gang zonder een geluiddemper neer dan hoort de vijand om de hoek helemaal niets. Zelfs in de hoogste moeilijkheidsgraad liep de vijand als een kip zonder kop rond te dazen.
Zo kwam ik met twee bevrijde gegijzelden naar beneden, alwaar ik meteen doodgeschoten werd. Ik verwachtte daarop de mededeling 'mission failed', aangezien de vijand de gijzelaars zo kon afknallen. Maar niets van dat al, de boef stond heel slim nog steeds op dezelfde plek te wachten en ik kon hem met mijn volgende teamgenoot alsnog uitschakelen. Duh!
Verder stikt het spel van bugs: mannetjes blijven achter een deur haken, klitten opeens vast aan elkaar of lopen om onverklaarbare reden de trap niet meer af. Dan moet je dus weer naar boven, tegen hen aanlopen en hopen dat ze loskomen.
Ander minpunten zijn het giga-donkere scherm in de missies Cold Thunder (als je krassen op je GBC hebt zitten, zie je geen hol), het beperkte sneaken (om de hoek kijken is er niet bij) en de houterige animatie.

Power RAPPORT

GAME BOY COLOR
• Fabrikant: Red Storm
• Distributeur: Guillemot
• Tel:035-5288800

GRAPHICS: [illegible] SOUND: [illegible] GAMEPLAY: [illegible] 5^{0}

Een tactical-shooter releasen met zoveel bugs en zo'n matige AI, vraagt om een nekschot. • J.J.

007 The World Is Not Enough

Eindelijk een opvolger voor de meesterlijke James Bond titel Goldeneye. Alleen is de game deze keer niet door Rare geproduceerd. Zou dat een probleem zijn?

GOLDENEYE

Goldeneye heeft in één formidabele klap bewezen dat first person shooters thuis horen op consoles in het algemeen en op de N64 in het bijzonder. Rare oogstte met deze meesterlijke titel overal veel lof en deed het vervolgens nog eens dunnetjes over met de uitstekende shooter Perfect Dark, die bij ons op de redactie nog steeds hoog genoteerd staat op de lijst van meest gespeelde N64 games.
Anyway, Rare had de James Bond licentie dus niet meer nodig om een vervolg te maken op Goldeneye en zodoende verpatste de Engelse developer de rechten aan Electronic Arts.

EUROCOM

Electronic Arts wist wel raad met die gloednieuwe licentie en voordat we het in de gaten hadden, werd er al druk gewerkt aan een aantal PlayStation games en natuurlijk aan The World Is Not Enough. Deze specifieke klus werd uitgevoerd door het Engelse Eurocom dat hard bezig is om naam te maken in de wereld van de videogames. Eurocom heeft een knap staaltje werk afgeleverd met TWINE (The World Is Not Enough). Het spel is natuurlijk wel behoorlijk gejat van Goldeneye maar dat is niemand echt kwalijk te nemen want wat kun je anders met een James Bond game doen? TWINE is dus een echte Bond game net zoals Goldeneye dat was. In sommige levels moet je ongezien door geheime laboratoria sluipen en vijandig personeel om zeep helpen of geheime documenten stelen en in andere levels is het juist de bedoeling om met zoveel mogelijk vuurkracht de tegenstanders zo snel mogelijk over de kling te jagen.

SIMPEL

Als dit alles je een beetje oppervlakkig in de oren klinkt dan kan ik je geen ongelijk geven; TWINE is inderdaad super simplistisch. Er is zelfs een level waarin je net als in de film met je ski's van een berg af racet terwijl vijandige paratroepers je onder vuur nemen. Het is net House of the Dead want je volgt een vast parcours en je kunt alleen de richting waarin je schiet bepalen. Saai! Ik moet er wel gelijk bijzeggen dat er enkele hele goede levels in TWINE zitten. Zo is er een level waarbij je in duikerspak een gezonken onderzeeboot moet verkennen.
Dit level is bijna net zo spannend als dezelfde scène op het witte doek.
Gelukkig houdt TWINE zich niet overal even letterlijk aan het script van de film en kom je van tijd tot tijd wel degelijk voor verrassingen te staan.

GRAPHICS & SOUND

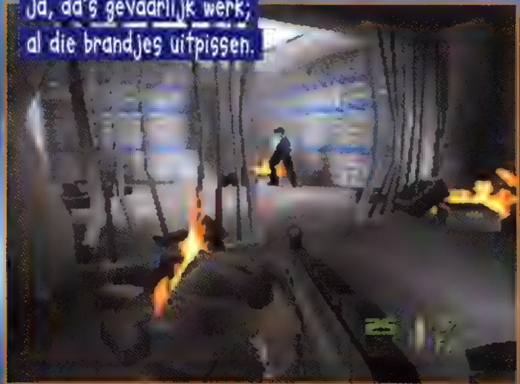
De graphics van TWINE zijn goed, al zijn ze ook weer niet zo mooi als Goldeneye of Perfect Dark.
Ook de soundtrack is sterk en zelfs de stem van James Bond lijkt op die van Pierce Brosnan al is het 'm niet natuurlijk.
Mijn enige commentaar op dit spel is het totale gebrek aan AI van de vijandelijke soldaatjes; ze doen vaak niet meer dan lopen en (mis)schieten.
Ook de auto-aim funktie is fokt op want soms richt je vanzelf op een vijand in de verte terwijl er eentje op een paar meter afstand op je staat te knallen.

Power RAPPORT

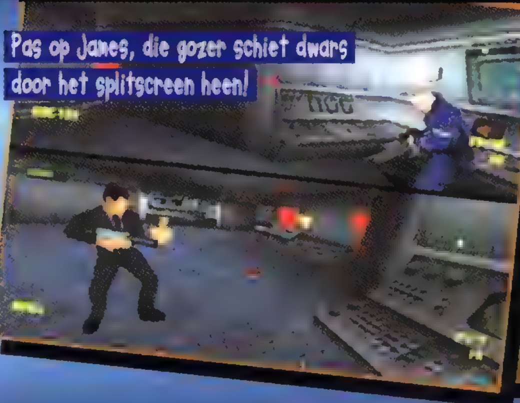
GRAPHICS	SOUND	GAMEPLAY
8.0	9.0	7.5

− Geen AI

8.0



Ja, da's gevaarlijk werk; al die brandjes uitpissen.



Pas op James, die gozer schiet dwars door het splitscreen heen!



Aan dit soort watjes verspilt 007 geen kogels.



Op multiplayer gebied komt TWINE iets te kort.

NBA LIVE 2001

De NBA Live serie is naar mijn mening een van de beste voor de consoles. Zou die lijn ook op de PS2 worden doorgetrokken?

UITMELKEN

Zoals je misschien weet, heb ik een bloedhekel aan het uitmelken van EA. Ieder jaar verschijnt er weer een update van een game met minimale veranderingen. De graphics zijn vrijwel identiek en ook de opties bijna allemaal hetzelfde.
Nu moet ik toegeven dat ik met smart heb zitten wachten op deze game, voornamelijk vanwege de beelden die ik op het internet zag, die beelden deden mij verlangen naar de ultieme basketbalgame. Zou NBA Live misschien…?

SEGA

In de 32-bit dagen was NBA Live de basketbalgame bij uitstek; het zag er vet uit en met editie 2000 had EA de top bereikt op de PSX. Je kon eindelijk met Air Jordan spelen en daar zaten toch wel heel veel gasten op te wachten. Biecht maar op, wie heeft er niet Jordan via 'create a player' tot leven gewekt?
In de 2001 versie is Jordan wederom aanwezig evenals de laatste rooster updates, rookies en trades. Alle blabla die je van een sportgame kan verwachten.
Nu we echter in het 128-bit tijdperk zijn aanbeland, heb ik een nieuwe liefde in de vorm van Sega's NBA2K. Deze game is de natte droom van elke basketballiefhebber, en ik moet toch vast even melden dat EA er bij lange na niet in slaagt deze game te evenaren.

MOTION-CAPTURE

Op gameplay gebied is er in vergelijking met de 2000 versie weinig tot niets veranderd, alle knoppen zijn nog hetzelfde en het voelt dan ook allemaal zeer vertrouwd aan. De opties zijn eveneens ongewijzigd gebleven, alleen is de three point weggelaten. Wel weer van de partij is de one on one.
De graphics zijn uiteraard beter; het ziet er allemaal voller en strakker uit maar het is geen NBA2K kwaliteit. De ingame movies zijn wèl bijzonder mooi. Als er bijvoorbeeld een vrijeworp genomen gaat worden, zie je dat er met zorg motioncapture is toegepast. Ook de dunks zien er erg goed uit.

DETAILS

Ik zeg het vaker en ik zeg het nu weer; bij basketbalgames gaat het om de details. Nu hebben ze bij EA wel geprobeerd gedetailleerd te werk te gaan maar mij hebben ze in ieder geval niet echt kunnen overtuigen. Allereerst ziet het publiek er niet uit. EA heeft gekozen voor een soort 3D wat totaal mislukt is; dan liever een goed ogend 2D publiek.
Verder is het commentaar weer erg kort en bondig, geen play-by-play commentaar dat je toch meer bij de wedstrijd betrekt. Wat ik ook mis, (bij NBA2K hadden ze die wel), zijn de scheidsrechters die meelopen.
Nee, EA slaat de plank toch een beetje mis. Ze halen het niveau van NBA2K absoluut niet maar aangezien er nog geen andere basketbaltitel uit is voor de PS2 hebben ze van concurrentie op dit moment nog weinig te vrezen.

Je ziet de meeëter in z'n oor zitten; bij wijze van spreken.

Een arrogant dunkje.

Die broek is zeker met stijfsel gewassen.

One on one met Michael.

POWER RAPPORT

GRAPHICS	SOUND	GAMEPLAY
7^5	7^0	7^5

+ Jordan
− Geen NBA2K niveau
− Weinig oog voor detail
− Blokkerig publiek

PLAYSTATION 2
Fabrikant: Electronic Arts
Distributeur: Electronic Arts
Tel:00800-94055555

NBA Live 2001 heeft mij niet weten te overtuigen. EA lijkt zich er een beetje makkelijk van af te hebben afgemaakt. De liefhebbers met een PS2 krijgen hopelijk snel meer keuze op dit gebied.
JEROEN

7^3

Met de graphics en de besturing van Tokio Highway Challenge 2 is helemaal niets mis en toch krijgt het spel geen super hoog cijfer. Met dank aan Metropolis Street Racer.


Dat ziet er strak uit.


Racen in het land van de rijzende maan.

Sorry dat ik stoot, maar ik wil er even met 139 km/uur tussendoor.

MSR VS THC

Boris had vorige maand helemaal gelijk toen hij Metropolis Street Racer een vet cijfer gaf. Ook ik ben inmiddels verslaafd aan deze racer. Hoe Tokyo Highway Challenge 2, dat in hetzelfde genre valt, dit hoge niveau zou moeten evenaren, was voor mij dan ook een grote vraag.
Het begon allemaal goed voor THC 2; het intro knalt, de interface is modern vormgegeven en de Free Races bevielen me prima, zowel grafisch als wat betreft de besturing. THC 2 speelt zich af op het snelwegennet van Tokyo. Veel van de stad zie je trouwens niet omdat het overwegend donker is. Wat het verkeersaanbod betreft, kun je THC 2 moeilijk realistisch noemen; waar het snelwegennet van Tokyo in het echt 24 uur per dag vast staat, kom je in THC 2 om de vier seconden een tegenligger tegen. Ik weet ook wel dat het geen zin heeft om files in een game te creëren, maar een beetje meer volk op straat had het spel wat extra spanning gegeven.

RACE-RPG?

Hoewel je in THC 2 wedstrijdjes en time trials kunt aangaan, draait het allemaal om de Queeste mode. Je begint hier als lid van een auto-gang met een standaard geldbedrag, goed voor een redelijk pittige wagen. Vervolgens ga je de weg op.
Op een (niet altijd even overzichtelijk) kaartje kun je zien waar andere gangs zich bevinden. Je haalt deze gasten vervolgens zo snel mogelijk in en daagt ze uit. Vervolgens is het zaak de anderen in te halen en voor te blijven.
Als je voor ligt, zal zijn 'healthmeter' inzakken, ligt hij voor, dan gebeurt het omgekeerde. Bij een lege 'healthmeter' win jij zijn prijzengeld, waarmee je weer upgrades zoals spoilers, een nieuwe motor, betere remmen, enz. kunt kopen.

GANGMEMBERS

Voor een arcade-racer (beuken levert geen schade op), reageren de wagens uiterst realistisch op de bewegingen van de controller. De besturing bezit voldoende nuance om de wagen door de bocht te laten glijden en het remmen kan met stootjes uitgevoerd worden.
Deze superieure wegligging wordt gekoppeld aan een prachtige sound. Bij een duurdere versnellingsbak hoor je het systeem bij elke schakeling echt werken.
Ook de AI van de tegenstanders is sterk, zeker bij het contact met de snellere knapen wordt de tegenstand pittig. De wagens letten op jouw bewegingen en proberen passeren onmogelijk te maken. Het komt dan echt aan op schijnbewegingen. Ook maken de opponenten gebruik van medeweggebruikers, door je op de rijbaan van zo'n slak te duwen. Ik kan je vertellen dat je echt heel goed moet kunnen rijden om de snelste tegenstanders te verslaan.

SCHIJFJE ERUIT

Toch, ondanks de schitterende beelden (wagens van GT-niveau) en de soepele besturing, ging THC 2 mij vervelen. Je blijft, op zoek naar tegenstanders, alleen maar rondjes rijden over datzelfde netwerk. Het is zoeken, uitdagen, wedstrijdje, zoeken, uitdagen, wedstrijdje... Waar bij MSR de spanning steeds gehandhaafd blijft, daar zakt je in THC 2 na een tijd hard in. En dan kunnen de wagens nog zo lekker rijden en de beelden nog zo heftig zijn, je haalt het schijfje toch uit je DC en stopt die van MSR er weer in.

Power RAPPORT

GRAPHICS	SOUND	GAMEPLAY
8,5	9,0	7,0

DREAMCAST
Fabrikant: Crave
Distributeur: Guillemot

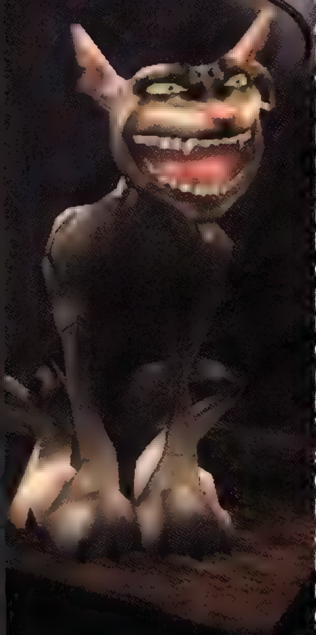
7,7


Kijk uit je doppen, vuile rat.

Tokyo highway challenge 2

Denk aan Alice In Wonderland, alleen dan op een donkere, macabere manier. Dat deed gamedesigner American McGee ook en bracht met 'zijn' Alice een even prachtige als bizarre wereld tot leven.

ALICE



EERBETOON

Iedereen kent de Disney versie van Alice in Wonderland maar dat die versie weinig met het oorspronkelijke verhaal van schrijver Lewis Carol van doen had, weet misschien niet iedereen. Want als Disney ergens goed in is, dan is het wel om bestaande sprookjes en boekjes te versimpelen en tot een vermakelijk, maar tegelijk erg braaf produkt te maken dat voor de hele familie geschikt is. Voormalig Quake designer American McGee (echte naam!) hechtte meer waarde aan het origineel. De Lewis Carol versie is namelijk veel grimmiger en zelfs behoorlijk verknipt. McGee betuigt met de PC game Alice eer aan het origineel en doet dat met de krachtigste engine van dit moment: de Quake III engine. Daarnaast doet hij er nog een duister schepje bovenop, zodat we met een zeer creepy game te maken hebben.

HET ONDERBEWUSTE

Dat je in de PC game Alice niet met een vrolijk, verbaasd huppelend meisje van doen hebt, wordt al snel duidelijk in de openingsfilm. Hier zie je Alice die nog iedere avond geplaagd wordt door boze dromen.
Het is tien jaar na haar avontuur in Wonderland en Alice is na de brand van haar ouderlijk huis, waarbij haar vader en moeder zijn omgekomen, in een gesticht beland. Alice is inmiddels behoorlijk verknipt en heeft zelfs geprobeerd zelfmoord te plegen. Dat laatste wordt niet met zoveel woorden gezegd maar de verbanden om haar polsen, het gestoei met het keukenmes en de bloedspatten op haar rok spreken boekdelen. Wil Alice ooit vrijkomen uit het gesticht dan zal ze haar schuldgevoel moeten kwijtraken.
Alice keert terug naar Wonderland, in haar onderbewustzijn wel te verstaan. Hier moet ze symbolisch haar haat, angst, verdriet en spijt van zich losmaken. Inmiddels is Wonderland echter een dorre en boze wereld geworden waarbij de Queen of Hearts een harteloze bitch is die iedereen en alles met harde hand onderdrukt.
Aan de speler de taak om, in de huid van Alice, van Wonderland weer een vrolijke plaats te maken en tegelijkertijd Alice's innerlijke strijd te voeren.

SPRINGEN EN VECHTEN

Starten we de game dan valt gelijk op dat de besturing en de cameravoering erg goed zijn uitgewerkt. Alice speelt als een third-person action adventure en dat gaat prima. Je kunt zelf de camera hoger en lager of schuiner instellen maar de default mode is prima.
Voor de casual gamers die nieuw zijn in het genre verandert de cursor af en toe in voetjes zodat je weet dat je naar die plek toe kunt springen. Deze hulp is voor diegenen die meer uitdaging willen ook uit te schakelen.
De verschillende vreemde wapens, hebben allemaal meerdere mogelijkheden. Zo kun je met je keukenmes van dichtbij hakken maar 'm tevens naar je vijand toegooien. Een staf laat je diverse vijanden bevriezen maar je kunt er ook een muur van ijs mee opspuiten om je tegen vijandelijk vuur te beschermen.
Je hebt een koker health (rood) en magic (blauw). Ieder wapen behalve het mes, kost magic. Deze kun je aanvullen met hartjes, driehoekjes, edelste-







It's... Super Alice!



De Quake III engine toont zijn toeters en bellen.

Drie vragen van PU voor McGee



Wat waren je inspiratiebronnen voor Alice?
Naast de boeken van Carol, heb ik me voor deze game gedeeltelijk laten inspireren door de muziek van Nine Inch Nails, Rob Zombie en Marylin Manson.
Noem een paar games die je zelf graag had ontwikkeld?
De eerste Ridge Racer en Half-Life.
Zien we Alice terug op next-gen consoles?
Zeer waarschijnlijk. Wellicht PS2 en Xbox.



Alice wordt bijna schaakmat gezet.

nen en drankjes die zich in ruime hoeveelheden aandienen.

STEEDS FRAAIER

Zoals aangekondigd is de wereld van Alice een bizarre, donkere wereld waar de fantasie zich niet aan banden laat leggen. Dit levert zowel gameplay als uiterlijk behoorlijk wat fraaie momenten op.
Je zintuigen worden aan de lopende band geprikkeld door weer een fraai level of stukje van een omgeving. Overal bewegen radars en machinerie in de achtergrond, draaien kolken van blauw fel licht in de rondte of zweven objekten voorbij. Steeds terugkerend zijn de grote tongen en tentakels die uit muren en wanden steken. Als symbool voor de macht van de Queen Of Hearts die alles en iedereen in haar grip heeft.
Hoe verder je komt, hoe fraaier de levels worden. Een compleet, zwevend kasteel met rondvliegende stenen in een draaikolk van blauw licht doet je echt van je stoel afvallen. Maar ook wanneer je heel klein bent geworden en je het tegen de natuur en insekten (die er opeens reusachtig uitzien) moet opnemen, is het design van hoog niveau.
Water kolkt, beesten lopen, vliegen of zwemmen voorbij en zelfs gebouwen leven. Een van de hoogtepunten is het zwart-wit level, waar de hele wereld als een schaakbord is voorgesteld. Surrealisme ten top.

SUBLIEME SOUND

De sfeer van Alice is sprookjesachtig, spannend en dramatisch. Dat komt natuurlijk door het uitstekende leveldesign maar ook door de muziek en de lichteffekten.
Mysterieuze kindermuziek klinkt zo nu en dan, soms verdraaid en vervormd. Dan weer hoor je een speeldoos tinkelen of een psychotisch lachje op de achtergrond. Ook de voice-casting is van subliem niveau. Met name de stem van de overbekende, grijnzende kat die als gids in Wonderland dient, is perfekt. De soundtrack is top en gemaakt door niemand minder dan voormalig Nine Inch Nails bandlid Chris Vrenna.

VAN A NAAR B

Is er dan alleen maar lof voor Alice? Bijna wel, toch heb ik een paar minpuntjes. Het spel is ten eerste super lineair en de interaktie met de omgeving is redelijk beperkt. Zo krijg je na een tijdje een animatie van Alice in een rijdende mijnkar te zien, terwijl ik die liever zelf had uitgevoerd. Het van A naar B gehalte is erg hoog en de ruimtes waarin je speelt, zijn vrij klein. Als laatste is de game toch een tikkeltje aan de korte kant en had dit avontuur van mij nog veel langer door mogen gaan. Desalniettemin is dit een ervaring die je absoluut niet zal willen missen.



Niet zo lopen te mierenneuken.



[illegible]

Please don't dawdle, Alice. We're very late indeed!

Power RAPPORT

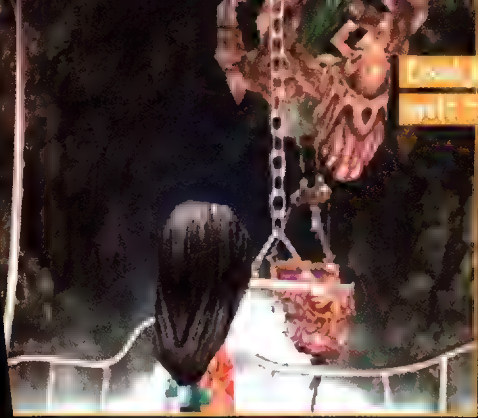
9⁵ GRAPHICS · 9⁰ SOUND · 8⁵ GAMEPLAY

PC CD-ROM

8⁹



... als aansteker.





FINAL



De Final Fantasy serie bracht de PlayStation tot grote hoogten en bij het afscheid van Sony's grijze doos haalt Square Soft nog één keertje alles uit de kast.

GROTE DOOR-BRAAK

Met Final Fantasy IX heeft Square een heel nieuw spel gemaakt met een verrassend plot en characters die voor het overgrote deel onbekend zijn. Toegegeven, sommige characters zul je herkennen uit eerdere delen want Square Soft heeft namelijk een Final Fantasy ontwikkeld die verwijst naar de geschiedenis van de serie en dan met name naar de eerste vier delen.

ECHTE BOEF

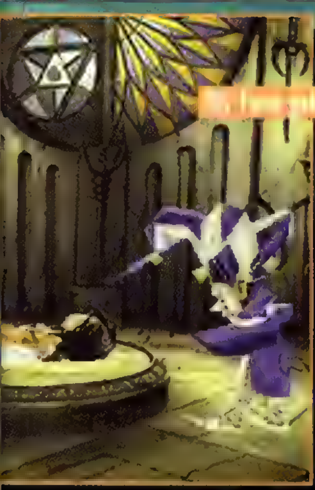
In de eerste plaats is het verhaal van FF IX onovertroffen. We hebben eindelijk weer eens te maken met een echte bad guy. Deze Kuja is schitterend vormgegeven en bedacht en het geeft maar weer eens aan hoe verschrikkelijk goed Square Soft is in het ontwerpen van characters.
Maar het zijn niet alleen de looks van een character dat hem of haar bijzonder maakt. Nee, het is ook de persoonlijkheid die in FF games altijd zo goed is uitgewerkt. Je voelt je echt verbonden met de held en zijn zoektocht naar rechtvaardigheid en natuurlijk ook met Prinses Garnet die toch niet het domme blondje blijkt te zijn waar ze zich voor uitgeeft.
De typische Final Fantasy humor is ook weer niet van de lucht en dat hebben we niet in de laatste plaats te danken aan een oude bekende: de maffe Moogles die we nog wel kennen van zijn eerdere capriolen in de serie.

STIL

De graphics van FF IX zijn zo mooi dat ik er stil van werd. Elke keer als je in een nieuw gebied komt, valt je mond open van verbazing. Ik weet nog hoe ik in deel VII eindelijk de stad binnenkwam en mijn ogen gewoon niet kon geloven. Deel IX zit nu dus gewoon helemaal vol met dit soort momenten.
Ik heb nog nooit zulke mooie FMV filmpjes gezien en ik kan me nauwelijks voorstellen dat het allemaal nog mooier en spectaculairder kan maar dat dacht ik ook bij elke voorgaande aflevering. Natuurlijk zijn de battles weer volledig 3D en zijn de achtergronden in 3D nagemaakt. Dit ziet er prima uit maar je ziet toch wel dat de PlayStation echt aan z'n top zit en wat dat betreft kan ik niet wachten op Final Fantasy X die voor de PS2 moet gaan doen wat deel VII voor de PSX heeft gedaan.

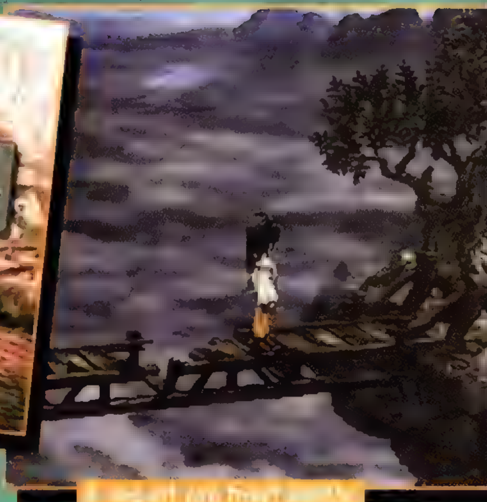
GAMEPLAY

Net als in de oudere Final Fantasy spellen bestaat elke groep uit vier personen. Dit in tegenstelling tot de latere games waar de groepen groter waren.
Tot mijn teleurstelling komt het eigenlijk nooit voor dat je zelf je eigen groep mag samenstellen. Op de derde CD is het wel mogelijk maar dan heb je het spel al bijna uitgespeeld. Ik blijf het gaar vinden om een character eerst helemaal op te bouwen en hem vervolgens een hele tijd niet meer te kunnen ge-











FANTASY IX

bruiken.
Overigens zul je tijdens het spel veelvuldig wisselen van characters en groepen en dit is ook weer een van de redenen dat het plot zo goed verloopt. Maar er is nog een oorzaak voor de grote betrokkenheid bij het plot: de Engelse vertaling van het spel is aanzienlijk beter dan in voorgaande delen.
In deel VII raakte ik echt geïrriteerd als ik weer een draak van een zin kreeg voorgeschoteld, in deel VIII was het gelukkig al wat beter maar in deel IX krijgen we eindelijk tekst van de kwaliteit die we mogen verwachten van zo'n triple A titel.
Net als in de voorgaande delen kunnen characters bepaalde skills aanleren door gebruik te maken van bepaalde wapens of door ergens skills op te pikken. De manier waarop je steeds weer nieuwe skills, spells en wapens verzamelt is geperfektioneerd door Square Soft. Het is geweldig om te zien hoe verschillende figuren zich door het spel heen ontwikkelen tot onverslaanbare characters die de beschikking hebben over de meest fantastische spreuken en wapens maar natuurlijk kom je ook steeds wredere tegenstanders tegen.

RANDOM ENCOUNTERS

Neeheee! Ze zijn er weer; de belachelijke hoeveelheden monsters die verschijnen op plekken die bekend staan als "gevaarlijk". Ik heb in de review van deel VIII al behoorlijk wat gekankerd op deze super irritante feature die Square toch maar steeds weer blijft inbouwen in de Final Fantasy games. Square is waarschijnlijk zo bang om een winning formula te veranderen dat ze ook het grootste minpunt van deze serie niet wil of durft aan te pakken. Het is echt jammer want mijn Final Fantasy plezier wordt al sinds FF V voor een deel verziekt door steeds weer opnieuw battles uit te moeten vechten met steeds weer dezelfde tegenstanders. Daar komt nog eens bij dat je ook steeds dezelfde opgefokte muziek hoort als je de battles uitvecht. Ook de manier waarop het spel zich voortsleept, is nogal voorspelbaar. Je moet steeds weer op zoek naar items of personen die je verder kunnen helpen. Hoe vaak heb ik de afgelopen jaren niet door vrijwel verlaten dorpjes gelopen terwijl ik elke schaarse ziel die ik tegenkwam om inlichtingen moest vragen?
Misschien ligt het aan mij of misschien ligt het aan het niveau van videogames in het algemeen dat ik gewoon een beetje over deze saaie en voorspelbare typische FF/RPG eigenschap ben heen gegroeid. Ik ben klaar voor iets nieuws. Ik vind het prima als een verhaal wordt verteld door middel van het spelen van bepaalde levels of het oplossen van puzzels zoals in de laatste Zelda maar ik ben gewoon klaar met het doorzoeken van dorpjes, grotten, huizen en kasten met als enige doel het triggeren van een bepaalde (voorspelbare) event die het plot weer aan het rollen brengt.
Het zijn met name Japanse ontwikkelaars die zich schuldig maken aan deze tijdrovende onzin en juist daarom is het opvallend dat het ook weer een Japanse developer was die aangaf hoe het dan wel moet. Ik heb het natuurlijk over Konami dat met die overbekende spionage action game demonstreerde hoe je zonder voorspelbare zoek sessies toch een goed verhaal kunt vertellen.

Power RAPPORT

GRAPHICS	SOUND	GAMEPLAY
9,9	8,9	8,9

- + Adembenemende graphics
- + Prachtig plot
- + Characters zijn heel goed uitgewerkt
- − Random encounters maken me ziek

9,0

WW II Pacific Theater

Combat Flight Simulator 2

Aangezien J.J. het even heeft gehad met flightsims, zette Jan voor één keer zijn vliegeniershelm op liet de propellors draaien en de mitrailleurs ratelen.



JAPAN VS AMERIKA

WW II Pacific Theater is een zeer strakke en authentieke oorlog flightsim. Microsoft heeft zijn huiswerk goed gedaan, zeer goed mag ik wel zeggen. Voor het realisme hebben de makers zelfs twee bejaarde piloten (een Japanner en een Amerikaan) bij de game betrokken.
Was in het eerste deel van CFS Europa het strijdtoneel, in deze game verplaatsen we ons naar de Pacific, daar waar de Jappen en de Yanks elkaar belaagden.
De kisten waarmee je kunt vliegen zijn ongelofelijk mooi nagebouwd. Ze zien er zelfs gebruikt uit, in plaats van glad en blinkend. Roest en schuurplekken zijn te zien en ieder onderdeeltje klopt nauwkeurig. Ieder deel dat in het echt bewoog, beweegt nu ook. Het is echt een lust voor het oog om de vliegtuigen vanuit verschillende camerastandpunten in aktie te zien.

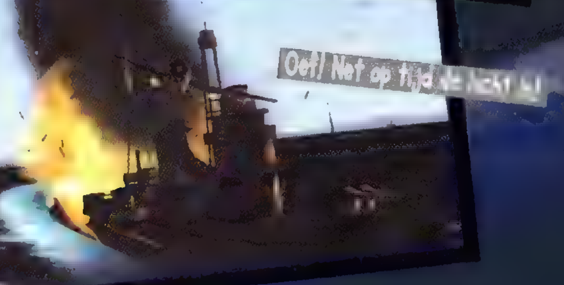
SERIEUS

Dat we hier niet met een arcadegame te maken hebben mag duidelijk zijn. Toch heeft Microsoft de game voor een breed publiek aantrekkelijk willen maken. Zo kun je alles in real-time vliegen. Je kunt als piloot dus opstijgen, naar je targets vliegen, knokken, weer terugvliegen naar je vliegdekschip en landen. Maar je kunt eveneens aan het begin van een missie op een knop drukken … en hoppa, je zit meteen in de aktie. Die laatste optie had mijn voorkeur want toen ik alles in realtime deed, vergat ik steeds weer wat. Of ik ging te langzaam of ik had de flaps niet aangezet enzovoorts. Eenmaal in de lucht moet ik zeggen dat alles heerlijk soepeltjes gaat en dat je je lekker kan concentreren op het neerknallen van de tegenstanders. Je kunt de game echter zo diep maken als je wilt. Er wordt je zelfs de mogelijkheid geboden de motoren van iedere kist af te stellen voor betere vliegprestaties. Daar had ik dus net even geen zin in, maar be my guest.

MEER KISTEN

De boost van mooie graphics heeft natuurlijk ook een nadeel. Zo zul je met een medium end PC flink wat uit moet zetten om de game strak te laten lopen. De minimum specs die staan vermeld, slaan dus eigenlijk nergens op, maar dat merken we wel vaker de laatste tijd. Heb je echter een top systeem dan is het kwijlen geblazen.
Door de aandacht voor de details van de kisten, heeft Microsoft niet al te veel vliegtuigen in de game gestopt. Jammer, ik had er eerlijk gezegd wel wat meer willen zien. Hopelijk voelen MOD makers en ander wizzkids zich geroepen om deze klus op zich te nemen.
Helemaal goed is natuurlijk de Mission Editor waarmee je jouw eigen dogfights en scenario's kunt regisseren.
Ik denk dat de oorlog flightsim fanaten weinig op deze game aan te merken zullen hebben.







Power Rapport

GRAPHICS	SOUND	GAMEPLAY
9,5	8,0	8,5

+ Super gedetailleerde graphics
+ Mission Builder
- Weinig vliegtuigen

PC CD-ROM

8,8

theme PARK WORLD





Zit er niks in de knoop?



Het Halloweenpark ziet er goed uit.

In de winter is het vaak te slecht weer om een pretpark te bezoeken. Gelukkig heeft EA een oplossing.



Grote gratjes, [illegible]



Een schoon park zorgt voor een opgeruimd humeur.

OUDE BEKENDE

Hoewel TPW een kiddie uitstraling heeft, is het een sim die je serieus moet nemen. Je zult al je handelingen goed moeten overwegen want als je teveel te snel wilt doen, kun je er donder op zeggen dat het game over scherm je snel zal toelachen.

Het doel van de game is simpel: open een park, bouw attrakties en zorg voor winst. Gamers die bekend zijn met Theme Park weten dat het [illegible] handig maakt. Daarbij moet je dus slinks te werk gaan. Je stopt wat extra ijs in de drankjes en [illegible] kun. Handig is ook een eet- of drinktent bij de ingang. Bezoekers hebben namelijk dorst en honger na een lange busreis. Succes verzekerd.

SNOR

Sims zijn vaak beter te spelen op een PC met muis en toetsenbord maar deze versie liet zich heerlijk besturen met behulp van de Dual Shock 2.

Grafisch doet TPW wat er van een 128-bit game verwacht mag worden, strak dus en omdat ook de controls goed in elkaar zitten, de gameplay aan alle kanten deugt en verslavend werkt, kan ik niets anders concluderen dan dat het wel snor zit met TPW.

TPW is ook nog eens een [illegible] hulp van de tutor optie kan ook de meest onervaren simmer het wel een paar jaartjes volhouden met zijn digitale pretpark.

Bij deze optie komt er iedere keer als er zich iets afspeelt in je park een klein kereltje in beeld die je vertelt wat je het beste kan gaan doen.

GOUD

Heb je eindelijk een pretpark dat helemaal oké is dan kun je besluiten het hele zaakie te verkopen en [illegible] park te openen. Er zit echter een addertje onder het gras; je zult pas toegang krijgen tot andere parken als je genoeg Gold Tickets hebt verdiend.

Voordat je een park opent, krijg je je doelstellingen en elke keer dat je een bepaald doel bereikt, word je beloond met een van die kaartjes. Zo moest ik in een van mijn eerste parken genoeg bezoekers trekken en het een jaartje zien uit te zingen. Al gauw had ik vier gouden kaartjes binnen. Een [illegible] de prijzen te vallen is door awards voor je park in de wacht te slepen. Dat kan op verschillende manieren, een van de leukste is door een super rollercoaster te bouwen. Aan de hand van een aantal criteria wordt jouw achtbaan dan beoordeeld en hoe meer sterren je voor je achtbaan ontvangt, hoe beter je park wordt gewaardeerd en hoe meer gouden kaartjes je kunt verdienen.

Power RAPPORT

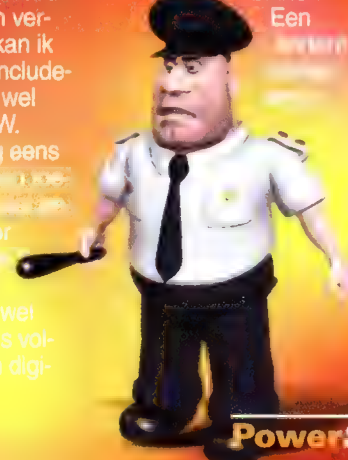
GRAPHICS	SOUND	GAMEPLAY
8^{0}	7^{5}	8^{2}

- + Cartoonachtig
- + Ritjes maken in je eigen attrakties
- + Fun!
- − Niet echt voor de diehard simmers

PLAYSTATION 2
Fabrikant: Electronic Arts
Distributeur: Electronic Arts
Tel: 00800-94055555

Theme Park World is [illegible] ook [illegible] PS2 [illegible]

8^{0}

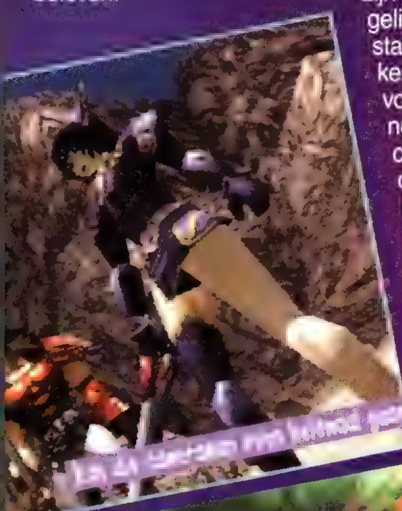




Legend of Dragoon is een RPG van het type dat maar liefst over vier schijfjes is uitgesmeerd. De RPG-fans kunnen in hun handen wrijven: er valt weer wat te spelen!

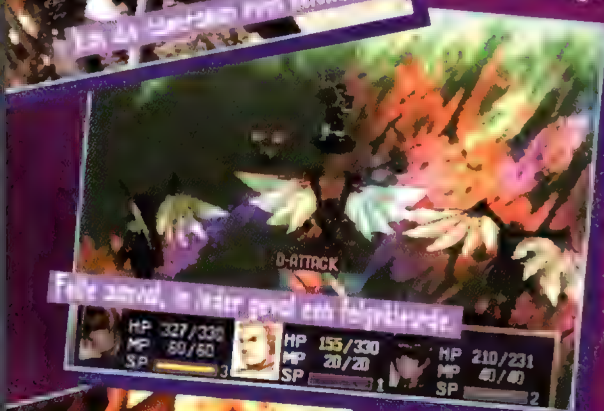
DART
De hoofdrol in Legend of Dragoon wordt vertolkt door de jonge Dart. Een echte clichéheld van het type dat we al in duizenden RPG's hebben mogen ontmoeten. En die held gaat natuurlijk een echt cliché-avontuur beleven.

Uiteraard koestert onze held een wrok uit het verleden en in het geval van Dart is dat de verwoesting van zijn geboortestad. En je weet hoe het dan gaat; je verzamelt een groepje reisgenoten en gaat op avontuur.
Samen met Shana, een specialist op de pijl en boog, Rose, die haar vijanden bestookt met een boomerang en Lavitz, die zijn ding doet met een speer, trekt Dart er op uit om zijn met de grond gelijk gemaakte stadje te wreken. Onderweg voegen zich nog meer characters bij de ploeg en beleven ze het ene na het andere avontuur in een wereld vol monsters, draken en magie. Ach, je kent het zo langzamerhand wel.


[illegible]

KUTTRENZLEETORS

Al ik me er bij heb neergelegd dat ik van de verhaallijn niet te veel moet verwachten, blijft mijn grote en helaas vaak gerechtvaardigde angst dat de game volgepropt is met slecht vertaalde dialogen.
Helaas is dat ook bij Legend of Dragoon het geval, zodat je vaak flink op je tanden moet bijten bij het lezen. Waarom SCEE niet een paar goede vertalers inhuurt, is me een raadsel want de kosten hiervan lijken me in het niet te vallen bij het maken van een gepre-renderde cutscene of zo.
Net als bij de meeste RPG's zijn de dialogen nogal baggerig dus daar zullen de meeste gamers inmiddels wel gewend aan zijn, en net toen ik me erbij neer wilde leggen, merkte ik op dat ook de voice-overs in de gesproken dialogen nogal knullig waren ingesproken, zodat het geheel meer lijkt op een voorleesklasje op de lagere school dan op een serieus gesprek tussen een groep rondreizende avonturiers.
Tja, ook daar moet ik maar even doorheen prikken want onder die dikke saus van slappe verhaallijnen en slecht vertaalwerk zit toch wel een hele mooie game verstopt, waarin alle elementen van de RPG lijken te zijn aangescherpt.



Felle aanval, in ieder geval een [illegible]

VETTE GRAPHICS

Hoewel de game in het begin vrij sober oogt, worden de graphics naarmate de game vordert steeds spectaculairder. Aan de ene kant een beetje vreemd, zo kom je pas na een uurtje of tien spelen je eerste CG filmpje tegen maar aan de andere kant word je als gamer beloond voor je geduld.
De werelden zijn allemaal prachtig vormgegeven en worden ook steeds mooier naarmate het avontuur vordert. Halverwege de game beland je dan ook in de meest prachtige steden, waarin het al een feest is om gewoon een beetje rond te lopen.
De voorgerenderde achtergronden zijn volgepropt met kleine animaties zoals stromende bergbeekjes en rondfladderende vogeltjes, zodat de omgeving soms een beangstigend realistische look krijgt.

ADDITIONS

De battle engine zelf is turn-based en doet denken aan een soort opgevoerd Square Soft systeem, met een paar kleine veranderingen. Een daarvan is het gebruik van zogenaamde additions, een soort buttoncombo's waarmee je je character bepaalde moves kan laten uitvoeren. In het begin zijn deze nogal simpel en saai maar naarmate je vordert, worden ze ingewikkelder en moet je de levensgevaarlijke eindbazen bestoken met ingewikkelde combinaties die je nog op het juiste ritme moet intoetsen ook waardoor je je gaat afvragen of Legend of Dragoon nou eigenlijk een RPG is of zo'n Japans dansspel als Parapa.
Sommige gamers zullen dit wel een hinderlijke feature vinden, maar persoonlijk vond ik het wel een leuke draai geven aan de gameplay.

DRAGOON POWER

De meest belangrijke feature van elk character is diens Dragoon Power. Tijdens je avonturen verzamel je Dragoon Spirits die je Dragoon krachten vergroten.
Deze geven je de kracht om je character om te toveren in een heuse Dragoon. Je ziet er dan niet alleen heel fonky uit met een stoere set vleugels maar je hebt ook de beschikking over Dragoon-spells, waarmee je zo'n beetje elke tegenstander kunt verpletteren, hetgeen gepaard gaat met prachtige grafische effekten.
Des te sneuer is het als je merkt dat deze vette aktie maar een enkele beurt werkt en je weer helemaal opnieuw moet sparen eer je weer in een Dragoon kunt veranderen. Of je moet natuurlijk doorsparen voor de level 2 Dragoon Power waarmee je een extra beurt moeilijk blijft. Al snel heb je door dat je deze akties moet bewaren voor de ergste eindbazen, je zult ze nodig hebben!

VEEL VECHTEN

Aardig is het gekleurde driehoekje dat boven het hoofd van je character hangt en aangeeft wanneer het weer tijd is voor een battle. Terwijl je in andere games op de meest laue momenten wordt besprongen door monsters, weet je nu


[illegible]

[illegible]



een beetje waar je aan toe bent.
De normaliter groen gekleurde driehoek kleurt namelijk oranje als er gevaar dreigt. Als het ding op rood springt weet je dat er binnen no-time stront aan de knikker is. Deze funktie geeft je de kans om tijdig gebruik te maken van powerups, extra kracht of zelfs de charm potion, waarmee je het hele gevecht kunt omzeilen. Jammer genoeg nemen al deze opties niet weg dat je – in echte RPG stijl – de hele tijd verzeild raakt in allerlei hinderlijke gevechtjes. En om heel eerlijk te zijn zit ik na het met pijn en moeite verslaan van een of andere gruwelijke eindbaas niet te wachten om tijdens mijn lange wandeling terug telkens weer besprongen te worden door dezelfde hinderlijke kutmonsters, die ik op de heenweg al moest bevechten. Maar dat zal wel aan mij liggen.

Zoals je uit de enorme berg van maar liefst vier schijfjes en de dikke drie jaar development tijd wel kunt opmaken, is Legend of Dragoon geen kleine game. Tot de nok toe volgepropt met prachtige graphics en vette movies staan de vier CD's garant voor een avontuur dat je wel zo'n 40, 50 uur aan je PlayStation gekluisterd houdt.









Power RAPPORT

GRAPHICS	SOUND	GAMEPLAY
8,5	8,0	9,0

+ [illegible]
+ [illegible]
+ Originele en lange gameplay
– Gare vertaling en voice-overs

PLAYSTATION
Fabrikant: Sony
Distributeur: Columbia Tristar
Tel: 035-6250720

Legend of [illegible] is een prima RPG [illegible] een nogal slechte ver[illegible] en houterige voice-[illegible] maar vooral een [illegible] battle-interface, [illegible] graphics en [illegible] mooie CG movies. Ge[illegible] enkele RPG-er zal zich [illegible] deze game.

8,5

D OF
AGOON

F1 Championship Season 2000

De eerste F1 game voor de PS2 is uit. Weliswaar een remake van de PSX versie maar die was top. Neemt EA met Season 2000 de concurrentie al bij voorbaat de wind uit de zeilen?

TRANEN

F1 2000 kreeg op de PSX het hoogste cijfer dat ik ooit aan een F1 game gegeven heb. De graphics waren top, het geluid uitstekend en de besturing was zo lekker dat ik er haast tranen van in m'n ogen kreeg.
Met de verwachting dat het op de PS2 alleen nog maar beter zou zijn, schoof ik de Season 2000 disc enthousiast in de zwarte toverdoos.

GELIKTER

Inderdaad ziet 't er op de PS2 nóg gelikter uit. Er is totaal geen popup, de achtergronden zijn prachtig, het wegscheuren met rokende banden ziet er vet uit, het rijden onder slechte weersomstandigheden is fraai in beeld gebracht, sporen in het grind blijven staan en de replay is adembenemend.
Aan de sound is volgens mij weinig veranderd, opvallend was het mooie holle gebrom en geknal bij het gas terugnemen maar ook het ontbreken van een aangepast geluid in de tunnel van Monaco.

FOUR PLAYER

Wat betreft de opties springt de Four Player mode (natuurlijk alleen met 'multitap' te spelen) het meest in het oog. De Two Player mode (zonder andere tegenstanders) ziet er overigens heel goed uit.
Verder zijn er de bekende F1 opties: een soort Arcade mode ('Race Now') waarin je steeds meer circuits kan vrijmaken en verder de Single GP, Custom Championship en Full Championship, met daarin het afstellen van de auto, trainingen, warm-up, kwalifikaties et cetera.

SO FAR...

So far so good. Ik pakte m'n controler stevig vast en drukte de duim op X. Met rokende banden stoof de bolide het rechte eind op. Vlak voor de bocht gas terugnemen natuurlijk en….
Wat was dat nou? Ik schoot gewoon de grindbak in. Nog eens proberen bij de volgende bocht.
Even gas los… beetje bijremmen en soepel… Wat $#@!&*&%!! Niks soepel! Weer de grindbak in.
Twee uur later ben ik er maar mee gestopt. Ik heb van alles geprobeerd. De wagen wel tien keer anders afgesteld maar het lukte me niet om de bochten met een lekkere snelheid te nemen. Niels er bij gehaald, Jeroen geroepen. Nee, die kregen 'm ook niet in de vingers.
Tja, als je bijna stilstaat, dan stuurt ie goed. Dat kun je ook zien want dan bewegen de voorwielen precies zoals zou moeten. Gooi je wat gas erop dan zie je ook dat die voorwielen niet meer meedoen maar dat als het ware de hele auto tegelijk door een onzichtbare hand wordt bestuurd.
Nou lekker dan. En dan mag de game wel zo mooi en realistisch zijn dat je de lak van de auto's kunt rijden, dat elk van de 22 crewleden in de pit hun eigen ding doen, dat de AI gebaseerd is op het rijgedrag van de echte coureurs, dat de coureurshelmen zijn voorzien van afscheurbaar beschermfolie…
Maar als die wagens niet lekker sturen, heb je er geen klote aan!



Het Orange-team werkte mee aan de game. Daarom eindigt Verstappen bijna altijd in de Top 10.



Nieuw: de Four Player mode.

Dat krijg je als je haast hebt.

RAPPORT

- Graphics: 8,6
- Sound: 8,0
- Gameplay: 6,5

+ Fraaie beelden
+ Gedetailleerd
− Besturing sucks!
− View verder weg ontbreekt

PLAYSTATION2
Fabrikant: Electronic Arts
Distributeur: Electronic Arts
Tel: 00800-94055555

F1 Season 2000 is een [illegible], zeker in vergelijking met de PSX versie. Alles [illegible], behalve de besturing. En laat dat nou net het belangrijkste zijn in een [illegible].

6,8

Rainbow Six

Covert Ops Essentials



De Rainbow Six serie begint aardig op een melkkoe te lijken maar blijft tegelijkertijd de meest realistische tactical SWAT-shooter die er is. Wat heeft Covert Ops Essentials in petto?

MAAR NIET HEUS

Het goede nieuws: Rainbow Six: Covert Ops Essentials is een stand-alone produkt en bestaat uit twee disks. Dat duidt vast op veel fun, nietwaar?

Het slechte nieuws: de ene disk is een terroristenencyclopedie annex multiple choice testprogramma om je kennis van terrorismebestrijding aan te scherpen en op de andere disk staan negen nieuwe missies. Maar niet heus.

Het komt er op neer dat je eigenlijk maar drie echte nieuwe missies krijgt en zes, korte trainingsmissies en voor een kleine tachtig gulden vind ik dat behoorlijk mager.

WIL IK DIT WETEN?

Die interaktieve bibliotheek zit overigens goed in elkaar maar het is geen game natuurlijk. Je kunt alles lezen over guns, uitrusting, hoe je met terroristen moet onderhandelen, welke wapens je in welke situaties het beste kunt gebruiken, welke voertuigen beschikbaar zijn, hoe je je uit penibele situaties moet redden en ga zo maar door.

Allerhande info is voor je verzameld en wordt uitvoerig behandeld maar ja, willen we dat allemaal wel weten? Je kunt foto's opvragen, archieven doorpluizen en zelfs filmpjes bekijken van allerhande akties.

Als je al deze info tot je hebt genomen, kun je vervolgens verschillende tests doen in de vorm van lastige multiple choice vragen. Ieder onderdeel dien je naar behoren af te leggen en dan krijg je een lintje.

Verschillende lintjes maken samen weer een medaille. Joepie. Niet dus. Ja, hoor eens, ik heb gewoon geen zin om allemaal examenvragen te beantwoorden. Ik wil sluipen, plannen en knallen.

ZENUWSLOPEND

Dan maar naar de 'Missie CD'. Helaas valt de hoeveelheid missies zwaar tegen; de zes trainingsmissies zijn kort en vallen in het niet bij de drie uitstekende, échte, nieuwe missies. Die zijn zo erg goed dat je loopt te grommen waarom Red Storm niet meer van dit soort stuff erbij heeft gedaan.

Eén missie speelt zich af in de jungle en die is behoorlijk zenuwslopend. Met name omdat de terroristen door hun camouflage, helemaal opgaan in de omgeving en je dus steeds op je hoede moet zijn.

De andere twee spelen zich respektievelijk af in een gangencomplex onder een woestijn en op Antarctica. Dit zijn samen drie behoorlijk fraaie maps met veel uitdaging, planning en SWAT taktieken maar de uiteindelijke buit is veel te gering om echt vrolijk van te worden.



Die is van de pot gerukt.





Goede camouflage kan je leven redden.



Kunnen die gordijnen even dicht?

Ja, ik zag je wel wegduiken salamandertje.

Power Rapport

GRAPHICS	SOUND	GAMEPLAY
8,0	7,5	4,0

+ Alles wat je wilt weten over terrorismebestrijding
+ De beste Rainbow Six maps ooit
- Het zijn er maar drie!
- Boring multiple choice vragen

PC CD-ROM
Systeemeisen: PII 266, 64 Mb
Fabrikant: Red Storm
Distributeur: Guillemot
Tel: 035-5288807

Rainbow Six COE is een extraatje voor de allertrouwste hardcore fans maar ook die zullen drie nieuwe missies behoorlijk karig vinden. En wie betaalt er nu zestig piek om in de schoolbanken te gaan zitten?

5,0

BLAIR WITCH 3
Edward Kelly Tale

In het derde en laatste deel van de Blair Witch serie, de Edward Kelly Tale, gaan we nog verder terug in de tijd: de 18e eeuw.

STUITERBAL

Ik weet nog goed dat het drieluik van de Blair Witch games werd aangekondigd. Met name het feit dat G.O.D. de games zou gaan maken, deed bij vele gamers de hartjes sneller kloppen. Toch waren deel 1 en 2 niet echt om gillend van vreugde door het dakraam te springen. De spellen kenden met name behoorlijk vervelende controles en cameraproblemen. Ik was dus erg benieuwd hoe het daarmee in deel drie gesteld was. Wel, om kort te gaan: nog steeds naadje. Aan de ene kant begrijp ik het wel, alle drie de developers gebruikten de Nocturne engine maar wat meer tweaken en bijstellen had veel frustratie kunnen besparen. Met name de cameravoering is te erg voor woorden. Om de filmische sfeer te bewerkstelligen, verandert de camerapositie veel te vaak. De camera switcht met de frekwentie van een stuiterbal op een marmeren vloer.

SPANNEND

Dit wil overigens niet zeggen dat deel 3 van de Blair Witch serie helemaal ruk is. De sfeer en het horrorgehalte is zelfs erg goed; ik zat menig keer met kippenvel in m'n nek achter mijn PC. De game laat je spelen met ene Jonathan Pyre die in 1786 in een bijna verlaten stadje belandt. Jonathan is een ex-pastoor en wordt gegrepen door een verhaal over vermiste kinderen. Hij transformeert zichzelf tot heksenjager en gaat op pad. Vervolgens begint een spannend avontuur vol magie, dwaalpartijen in het bos en gevechten met monsters. De game is in ieder geval de meest aktievolle van de drie en dat sprak me wel aan.

BUGS

De battles doen een beetje aan console games denken. De Edward Kelly Tale is dan ook een mix tussen adventure, console RPG en Resident Evil horror. Een goede mix welteverstaan en met name de grote monsters (heuse eindbazen) zijn erg bruut. Je kunt ze bestrijden met wapens en met magie. Helaas kent de game ook storende bugs. Zo kom je af en vast te zitten in de omgeving, met als gevolg dat je niet meer voor- of achteruit kan. Ook crasht de game geregeld als er een cutscene geladen moet worden na een gevecht of conversatie. Bèta testing zeker overgeslagen? Dit zijn behoorlijke slordigheden die je wellicht op de koop toe neemt omdat de sfeer van het spel zo goed uit de verf komt.



7⁸ GRAPHICS | 8⁰ SOUND | 7⁰ GAMEPLAY

+ Spannend
+ Ziet er goed uit
– Interface
– Bugs

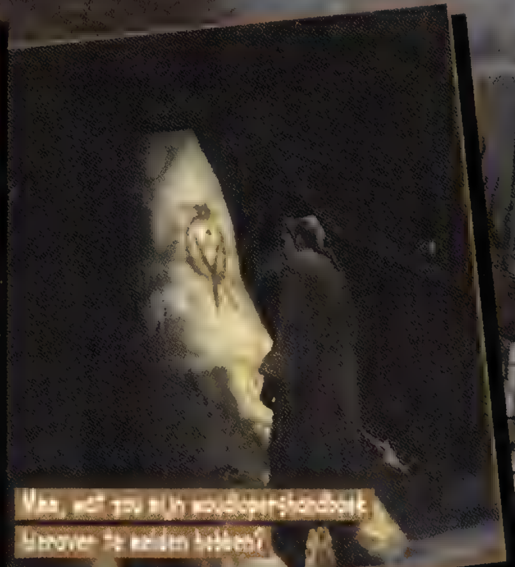
PC CD-ROM

Systeemeisen: Pentium II 233, 64 Mb, 850 Mb schijfruimte

7⁵



Ik krijg je hier wel uit, maar voor wat hoort wat he, he, he.



Man, wat zou mijn woudlopershandboek hierover te zeggen hebben?



En nou opzitten met die kinderpostzegels.



Ugh, wij niet bang zijn voor lood spugend handwapen.





Ga toch zitten, he, he, he.

Voor RPG's is het haast onmogelijk te wedijveren met Final Fantasy. Activision trok echter de stoute schoenen aan en zorgt met Orphen voor een aangename verrassing.

ORPHEN

SCION OF SORCERY

GEEN DROL MAAR FRISSE WIND

Zoals jullie wellicht weten ben ik altijd een beetje huiverig voor onbekende RPG's. Dat komt natuurlijk doordat ik in mijn PU-carrière een enorme hoeveelheid gare drolletitels heb mogen testen, terwijl de mooie games als Final Fantasy door hotshots als Boris of Skate voor mijn neus werden weggekaapt. Gelukkig zou het deze keer anders gaan want al voordat ik Orphen in mijn bezit kreeg, had ik gehoord dat deze game een frisse wind zou laten waaien door het RPG-genre.

MIX

Die frisse wind zit hem hoofdzakelijk in de gameplay want Orphen: Scion of Sorcery is een originele mix tussen de klassieke RPG, compleet met turn-based vechtsequences en het action/adventure genre met 3D werelden en een real-time combatsystem. Hierdoor wordt de gameplay aan de ene kant wat vloeiender en natuurlijker, terwijl aan de andere kant wel de RPG-feel behouden blijft.

ZWAK VERHAAL

Orphen is gebaseerd op een enorm succesvolle animeserie en draait om de jonge zwaardvechter Orphen die samen met zijn vriendjes Cleo en Magnus en nog een paar reisgenoten naar de stad Arvanrama vertrekt, waar enorme rijkdommen verborgen zouden liggen. De tocht voert het gezelschap uiteraard langs een veelheid aan avonturen, monsters en lastige eindbazen die allemaal proberen om de moedige Orphen een kopje kleiner te maken. Gelukkig beschikken ze niet alleen over een zwaard, maar ook over een hele zooi aan magische spells, waarmee ze hun tegenstanders kunnen uitschakelen.

BATTLE MODE

Het vechten gaat op twee manieren: in de Story mode en in Battle mode. In het begin is het vrij lastig om het vechten in Story mode onder de knie te krijgen maar na een beetje oefenen met Orphen's zwaard ben je dolblij dat deze optie de bekende turn based Battle mode-gevechten, waar je in zoveel andere games strontziek van wordt, tot een minimum beperken. De Story mode werkt volgens het 3D action/adventure principe en rekent af met de meeste kleinere tegenstanders. Je kan drie verschillende spells toewijzen aan de knoppen op je controller en hoe langer je een knop ingedrukt houdt, hoe groter het effekt van de spell wordt. Vervolgens moet je uitdokteren wanneer je tegenstander zich op de juiste plek bevindt en op het goede moment vuren. Al met al is het een spannend en aktief combatsysteem en daarmee uniek voor een RPG.

CAPTAIN BLUR

Hoewel het spel het voornamelijk moet hebben van deze gameplay, zijn ook de graphics niet te versmaden, al is er hier en daar een beetje overdadig gestrooid met blurs, lensflares, rook- en lichteffekten. De characters zien er strak uit en bewegen erg natuurlijk, de 3D-werelden zijn mooi getextured en de prachtige gevechten met de eindbazen zijn een lust voor het oog. Sommige cutscenes zijn handgemaakt door hetzelfde produktieteam als van de anime-serie maar het grootste deel wordt real time gerenderd door de games engine. Een andere leuke bijkomstigheid is dat er veel zorg is besteed aan een goede voice-acting, zodat deze titel een stuk natuurlijker wegspeelt dan de meeste RPG's waarin het audio gedeelte vaak garant staat voor een hoop ellende.

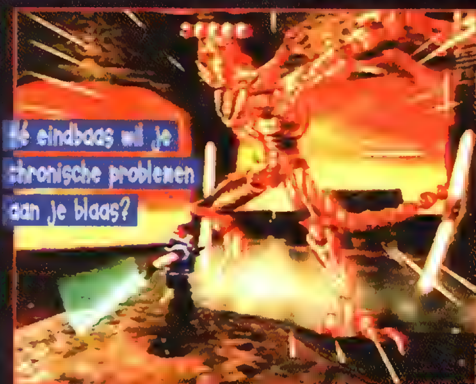
Power RAPPORT

GRAPHICS	SOUND	GAMEPLAY
8,5	9,0	8,4

+ Leuk concept
+ Mooie animaties
− Zwakke verhaallijn
− Te kort

PLAYSTATION 2

8,4


Hé eindbaas wil je chronische problemen aan je blaas?


Er waait weer eens een frisse wind door RPG-land.


Kop op, we slaan ons er wel doorheen.


Toevallig moet ik toch die kant op.

Pizza connection 2

De strijd tussen de pizzagames is hard. Pizza Syndicate, Pizza Tycoon en Pizza Connection maken elkaar het leven zuur. Wat een plak opgewarmd deeg allemaal niet teweeg kan brengen.

VIVA LA PASTA

Volgens mij is de pizza het enige stuk voedsel ter wereld dat een eigen game-lijn heeft. Het hoe en waarom daarvan is mij een raadsel want die droge korst met kaas en salami doet mij niets. Als ik in Italië ben, ga ik voor de pasta. Ik had dan ook liever Canneloni Connection, Spaghetti Syndicate of Tortellini Tycoon gespeeld. Maar ja, je kunt niet alles hebben. Pizza Connection 2 is natuurlijk de opvolger van Pizza Connection, het spel dat zich de koploper in de prestigieuze pizza-gaming scene mag noemen. Toen ik deel 2 opstartte, kreeg ik opeens een sterk Traffic Giant gevoel. De straten, het openbaar vervoer, de gebouwen; ze hebben allemaal veel weg van het Oostenrijkse openbaarvervoer management spel. Zelfs de poppetjes lopen met dezelfde Germaanse retrobekkies rond. Aangezien ik Traffic Giant nu niet bepaald een grafisch meesterwerkje vond, was dit een kleine teleurstelling. De beelden zijn net goed genoeg om een pizza-imperium op te kunnen zetten, maar om nu voor de lol een minuut of vijf naar je simmetjes te kijken... neeuh!

ZELF PIZZA'S MAKEN

Echt veel vernieuwing heb ik in het spel niet kunnen ontdekken. Je begint nog steeds met een X-bedrag aan cash, start een paar restaurants en een hoofdkwartier op, richt de boel in, huurt personeel en gooit de toko's open. En dan maar hopen dat de mensen op de door jou samengestelde pizza's afkomen. Het zelf creëren van pizza's is trouwens funny vormgegeven en zorgt er voor dat je alle denkbare ingrediënten door elkaar gaat mixen (en je kunt een hoop ranzige shit op je deegbodem flikkeren). De interface werkt weer prima, wellicht zijn de knoppen waar je op moet klikken wat klein maar de pictogrammen spreken voor zich en al snel kun je razendsnel tussen de verschillende menu's rennen.

En rennen zul je want de gameplay is in PC 2 wederom goed uitgewerkt en erg diep. Een pizza-imperium leiden is allesbehalve kinderspel. Je moet echt overal rekening mee houden. De kosten van de ingrediënten, de kosten van het personeel, hun capaciteiten, de inrichting, de voorraad in de koelkast, de plek van je restaurant, de reclame, de inkomsten en uitgaven enzovoort. Gelukkig neemt het spel af en toe een deel van deze rompslomp over, anders ben je echt tijdenlang zoet met saaie economische handelingen, en daarvoor koop ik wel een cursus boekhouden bij de LOI!

KAKKERLAKKEN

Last but not least is daar nog de donkere kant van de pizzahandel. Want je kunt je concurrenten ook op minder voor de hand liggende manieren te slim af zijn. Pers ze af, chanteer ze, stop een paar kakkerlakken in hun keuken, kaap personeel weg, enz, enz.

Dit aspekt zorgt er voor dat PC 2 niet verzandt in een saaie bedoening want na een paar uur netjes je zaakjes regelen heb je het toch echt gehad. Missies als 'plaats een rat in de voorraadkast van de concurrent' en ' kies wel of niet voor bescherming van de maffia' komen echt als geroepen. Gamen wordt immers pas echt leuk als je dat mag doen, wat je in het normale leven nooit zou kunnen.


De PU special.


0:15 uur: Happy Hour voor bejaarden.



Pizza complicata



Power RAPPORT

7,5 GRAPHICS | 8,5 SOUND | 7,5 GAMEPLAY

+ Pizza's verkopen is soms leuk
+ Maffia praktijken
− Weinig nieuwe ingrediënten
− Pizza's verkopen is soms saai

PC CD-ROM

7,7

X-SQUAD

Een PS2 game met een grote letter X in de titel? Dat kan haast niet goed gaan…





XBOX?

'Zeker een mislukte Xbox game', dacht ik toen ik X-Squad op mijn bureau aantrof. Electronic Arts had echter iets anders voor mij in petto: een PS2 titel die doet denken aan Metal Gear Solid en Syphon Filter. Alleen haalt X-Squad het niet bij de standaard die door deze twee games is neergezet. X-Squad is een 3D shooter die aktie en stealth met elkaar combineert, alleen doet ie dat niet echt goed.

Het begint al meteen met de controls; die voelen gewoon niet goed aan en lijken wat stroefjes te reageren. Het is namelijk zo dat je met de linker analoge stick loopt en strafe moves uitvoert terwijl je met de rechter mikt en om je as draait. Het komt dan wel eens voor dat je meer aan het strafen bent dan iets anders. En tijdens dat strafen moet je ook nog eens mikken en omdat het mikken nogal stroefjes verloopt, ben je eigenlijk iedere keer net even te laat en word je meer geraakt dan je lief is.

Er is weliswaar een auto-aim optie aanwezig maar die blijkt soms te haperen. Zo komt het regelmatig voor dat je al automatisch mikt terwijl je nog niemand ziet en als je de vijanden ziet dan moet je alsnog zelf mikken. Dus waar heb je in hemelsnaam die auto-aim optie voor nodig?

SYNCHROON

De controls zuigen en dat is natuurlijk dodelijk voor een game. Dan kunnen mooie graphics echt niet meer helpen, tenminste als er mooie graphics geweest waren dan, want ook op dit punt stelt X-Squad hevig teleur. Het ziet eruit als een opgepoetste PSX versie en daar doen we het niet voor.

Wat ook bijzonder irritant is, zijn de cutscenes die je niet kunt wegklikken. Dit haalt de snelheid uit de game. En dan nog iets, ja ik heb nog meer, tijdens de cutscenes bewegen de lipjes van de verschillende figuren iets te lang door. Zo'n beetje als in die Duitse nagesynchroniseerde reklames (wasmiddelen en chocola), waarbij de tekst al is gesproken voordat de lippen op elkaar staan. Dat noem ik nou knullig.

VIES

Na al deze kritiekpunten vragen jullie je natuurlijk af of er nu werkelijks niets goed aan deze game is. Het antwoord is simpel: NEE! Om dit voor een laatste maal te illustreren nog even het volgende voorbeeld. Je opereert in een team van vier personages. Jij bent de leider en geeft de anderen orders, zoals 'follow' of 'cover'. Alleen is de AI van je teamgenoten zo slecht dat ze sommige commando's gewoon negeren. Of ze storten zich zonder na te denken in het strijdgewoel en worden overhoop geschoten. Kortom een game om een vies gezicht bij te trekken: Squadverdamme!





Oké, waar wachten we op: let's kick some ass!

Power RAPPORT

GRAPHICS	SOUND	GAMEPLAY
6,2	6,0	4,5

- Slechte controls
- Ziet er niet 128-bit uit
- Bijzonder domme teammates
- Falende auto-aim

PLAYSTATION 2
Fabrikant: Electronic Arts
Distributeur: Electronic Arts
Tel:00800-94055555

X-Squad mist eigenlijk alles; vooral de graphics en controls vallen zwaar tegen en dat zijn toch wel twee essentiële punten die goed moeten zitten bij shooters.
JEROEN

4,8

GUNMA

CHRONICL



Een spin in de morgen brengt kommer en zorgen.

Gunman Chronicles doet mooie knaltijden herleven. Niet zo gek want de game is geïnspireerd op van een van de beste shooters ooit: Half-Life.

ZAK GELD

Je zal maar een kloon van Half-Life aan het bouwen zijn en vervolgens staat Sierra op je stoep. Ding dong! Niet met een uitnodiging voor een rechtzaak maar met een grote zak geld. Tja, dan moet je als beginnend programmeur behoorlijk sterk in je schoenen staan wil je dat afwijzen. Iets wat het jonge Rewolf Inc. dan ook niet deed en Sierra had vervolgens de rechten in de pocket. Jammer voor de gamers want oorspronkelijk zou GC (Gunman Chronicles) worden verstrekt als gratis download. Aan de andere kant is deze game zo'n beetje twee jaar in produktie geweest, dus het begon al aardig serieuze vormen aan te nemen.



Hier blijven met dat spaceship.

WRAAK

In GC speel je major Archer, een stoere gunman die een invasie van buitenaardse xenomes moet tegenhouden.

Gunmen zijn een soort van science fiction wildwest soldaten die zo uit de Amerikaanse burgeroorlog lijken te zijn weggelopen. Sowieso lijken ze allemaal precies op elkaar, dus ze zullen wel gekloond zijn. Hun taak is het beschermen van het zonnestelsel tegen agressieve aliens en andere bedreigingen.

In een vroegere missie, die je te zien krijgt in de introfilm, moest je in het heetst van de strijd noodgedwongen je generaal en een troep gunmen achterlaten. De generaal is [illegible] de generaal nog in leven is.

Wat blijkt, deze capsule is een hinderlaag van de generaal en de andere gunmen, die inderdaad nog allemaal leven, en behoorlijk pissig zijn dat ze destijds in de steek zijn gelaten. Ze zinnen op wraak en zijn helemaal doorgedraaid. Daarnaast verschijnen ook de xenomes ten tonele dus er is genoeg knokwerk voorhanden.

ODE

GC is in alles een ode aan Half-Life, misschien wel ene beetje té, want het kopieert veel van zijn grote voorbeeld. Zo begint de game in een soort monorail trammetje waarbij een vrouwelijke stem je uitlegt waar je bent en wat er alle- [illegible] welkome afwisseling en zijn die zelf bedacht. De scripted events, die Half-life zo speciaal maakten, zien we echter wel weer terug. Sommige stukjes zijn letterlijk geript. Zo moet je op een gegeven moment met een bazooka helikopters uit de lucht knallen terwijl je bij een bergklif staat. Mmmmmm?

Toch kent GC genoeg leuke momenten, zoals rondrijden in een gepantserde tank waarbij je lekker in de omgeving kunt knallen, terwijl je zelf nagenoeg onverslaanbaar bent.

SCHEURTJES

Die ode aan Half-Life is natuurlijk hartstikke leuk (zeker voor de fans) maar het heeft ook een schaduwkant. [illegible] knap gedaan en [illegible] al is het allemaal wel erg recht toe recht aan. Sommige monsters en bad guys zijn daarentegen prachtig vormgegeven, zoals de dinosauriërs; zeer indrukwekkende 3D beesten met prachtige huiden. Ook de guns kennen een su-



Die is dom, loopt op z'n tenen, net alsof ie dan niet opvalt.



Zijn het je ogen, is het je lach...

AN
ES



Plopperdeplop, dat zijn vette guns.



Generaal pardon.

per slick design. Voorts verdient de coloured lightening nog een pluim. De HL engine kan dus nog wel even mee al is ie aan een tweede generatie toe.

GUNS, GUNS, GUNS

De sterkste troef die GC voor je in petto heeft zijn z'n vette guns. Die zijn niet alleen heel mooi vormgegeven en heel talrijk maar ook nog eens op allerlei manieren te modificeren.
Zo heb je een standaard gun die je op drie verschillende manieren kunt gebruiken: met een laserstraal, met een bol van een krachtveld en met rapid fire.
En dit is pas het begin; neem nu de rocket- [illegible] de raketten [illegible] clusterbommen mee afschieten en ga zo maar door. Dit geeft de toch al erg freaky wapens heel wat meerwaarde.

STUPIDE

De guns zijn dus heerlijk en je krijgt ook heel wat kanonnenvoer voor je kiezen. Helaas zijn de tegenstanders vaker schietschijven dan slimme vijanden. De AI is op sommige punten erg lousy. Herinner je je de Black Ops en de mariniers uit HL nog? Dat was een fraai visueel feest en een indrukwekkend staaltje AI. Zulke taferelen kun je in GC wel vergeten. Sommige vijanden staan gewoon stil voor je gun en reageren pas als je begint te schieten. Anderen staan in een rijtje opgesteld en wanneer een van hun broeders wordt afgeknald, blijven ze als [illegible] Stealth [illegible] zelfs zijn [illegible] nauwelijks voorhanden: het is vooral rennen, knallen, springen en nog eens knallen. En daar is natuurlijk, zeker [illegible] maal niets mis mee op z'n tijd.



Ben ik hier goed voor de bloedbank?



Zet die maar weer eens in elkaar.



Is dat het poppetje of het Happy Meal zelf?

Power RAPPORT

GRAPHICS	SOUND	GAMEPLAY
8³	8⁰	8³

- + Vette, multifunktionele wapens
- + [illegible]
- − Minder diepgang dan voorbeeld
- − Domme tegenstanders

PC CD-ROM
Systeemeisen: P233, 32 Mb
Fabrikant: Rewolf inc./ Sierra
Distributeur: Atoll Soft
Tel: 0318-505464

Gunman [illegible] is een erg leuke [illegible], gebaseerd op Half-Life [illegible] met minder diepgang [illegible] weinig origineel. Des[illegible] heb ik me er [illegible] mee vermaakt, [illegible] zoveel gun[illegible] als hier [illegible] je [illegible] zien.
JH

8¹

Aladdin



Ook erg leuk voor hardcore gamers

Het is dat er een sticker op de losse cartridge van Aladdin zat, anders had ik toch echt gedacht dat ik met The Prince of Persia aan het spelen was. Er liep immers net zo'n gast met een tulband al rennend en hakkend over mijn scherm te hupsen.
Het gaat hier echter om Disney's creatie Aladdin, een game die ik met veel plezier gespeeld heb.
Allereerst zijn de graphics van zeer hoog niveau. Het barst van de (bewegende) voorwerpen en karakters en er is een flink palet aan kleuren gebruikt.
Daarnaast is de gameplay behoorlijk volwassen; je rent absoluut niet door alle levels heen. Er wordt met name veel gevraagd van je coördinatievermogen, aangezien het spel stikt van de lastige sprong-opdrachten. Ook het battlen met het zwaard is niet altijd even eenvoudig. Sommige vijanden verdwijnen pas na meerdere gericht geplaatste klappen.
Dat ik het spel verwarde met The Prince of Persia is op zich niet vreemd. De omgevingen hebben niet alleen hetzelfde uiterlijk (Aladdin speelt in dezelfde streek), ook de aktie komt vaak overeen. Het is rennen, springen, klimmen geblazen en het vechten vindt plaats met een groot krom zwaard.
Verwacht overigens geen bloedige slachtpartijen; het is en blijft Disney, dus een kill levert slechts een ploffend wolkje op.
Aladdin heeft ook minpunten. Allereerst levert een level een code op die je dient op te schrijven. Vergeet je dat, dan kun je overnieuw beginnen.
Ten tweede is het respawnen ongelukkig uitgewerkt. Je komt regelmatig pal naast een vijand terecht en dan heb je al een paar hakken te pakken voordat je boe of bah kunt zeggen.

Power RAPPORT

GAME BOY COLOR

GRAPHICS: [illegible] SOUND: [illegible] GAMEPLAY: [illegible]5 **8⁶**

[illegible] • J.J

Hellboy

De kritieken op Hellboy (een Amerikaanse action hero) tijdens de ECTS waren niet mals maar de Franse maker Cryo had toen nog tijd genoeg om verbeteringen aan te brengen.
Ik weet echter niet wat er met die Fransen aan de hand is, maar de game speelt nog steeds voor geen meter. Zijn ze daar blind of zo arrogant dat ze zich niets van de kritieken op internet aantrekken? Of hebben ze geen internet in Frankrijk?
En hoe zit het met de bèta-testers? Hebben die speciale vaardigheden waardoor ze kunnen gamen met een volkomen verziekte besturing, of zijn ze te schijterig om hun bazen te vertellen dat de game zuigt?
Neem nu de graphics, die zijn in principe redelijk maar waarom moeten sommige delen nu zo giga donker? Je moet af en toe echt op de tast je akties maken.
De besturing rammelt aan alle kanten. Zo kun je nooit twee dingen tegelijk doen. Lopen en iets aanklikken niet, en ook iets oppakken als je een wapen in je hand gaat niet. Als je wat licht maakt met de aansteker, kun je gewoon een paar seconden helemaal niets doen. Nu vraag ik je!
Het battlen is helemaal een ramp. Je gun kun je net zo goed in je rode reet steken want mikken ho maar. Er is geen richtpunt in beeld en soepel draaien met het wapen kan niet.
Het slaan is al net zo dramatisch. Hellboy beukt zo traag dat je er gek van wordt. Manoeuvreren en strafen is onmogelijk waardoor je nooit goed voor je tegenstander komt en dus word je door zo'n beetje elk drol in elkaar gerost.



Kommer en kwelboy

Power RAPPORT

PC CD-ROM

• Cryo

GRAPHICS: [illegible] SOUND: [illegible] GAMEPLAY: [illegible] **4⁵**

[illegible] • J.J



Hevig maar kort

Fur Fighters

Jeroen gaf de Dreamcast versie van de dierenshooter Fur Fighters een 9.0 onder het motto 'meligheid en fun, fun, fun'.
Ik ben het grotendeels met hem eens, desondanks kan ik de PC-versie geen 9.0 geven. Het spel is namelijk veel te makkelijk. Misschien dat dit komt omdat het schieten met een DC-controller vele malen ingewikkelder is dan het knallen met de stabiele muis. In ieder geval had ik binnen no time de eerste drie ontvoerde kindjes gered, en je hoeft er in totaal maar negen te vangen.
Het brein achter de ontvoering is generaal Vigo. Deze laffe hond wil een partij diamanten stelen en omdat hij bij die mega-kraak niet gestoord wil worden door de Fur Fighters, heeft hij hun kinderen ontvoerd. Dat had hij nu beter niet kunnen doen want nu zijn Roofus de hond, Juliëtte de poes, Bungalow de kangaroe, Tweek het draakje, Chang de rode panda en Rico de pinguïn flink over de zeik.
De Fur Fighters hebben allemaal verschillende eigenschappen die je tijdens het spel goed van pas komen. Zo kan de hond graven, de kangaroe springen en de panda door nauwe gangetjes kruipen.
De gameplay is het beste te omschrijven als Half-Life met een harig velletje en een korreltje zout. Half-Life omdat het verhaal goed verzonnen is en de levels afwisselend zijn. Harig velletje omdat alle tegenstanders uit beesten bestaan en een korreltje zout omdat de aktie flink over de top gaat.
Zo spreken de dieren een taal die nog het meest lijkt op Japans met een slok op. Verder zit het spel vol melige uithangborden, leuzen en slogans. Jammer alleen dat die lol zo snel voorbij is.

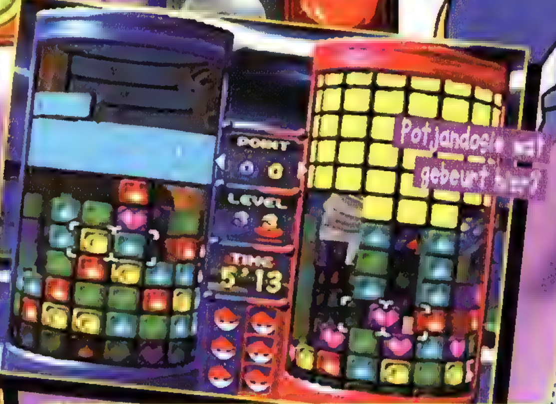
Power RAPPORT

PC CD-ROM

GRAPHICS: [illegible] SOUND: [illegible] GAMEPLAY: [illegible] **8¹**

[illegible] • J.J

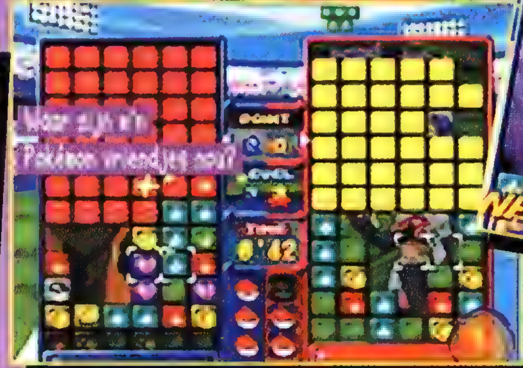
Pokémon Puzzle League



Pot jandosie wat gebeurt hier?



Hup hoi, gewonnen!



Waar zijn m'n Pokémon vriendjes nou?



Spannend hè?

We nemen een willekeurige puzzelgame en plakken er een Pokémonsticker op. Zal wel verkopen, toch?

KWALITEIT

Nintendo heeft het goed bekeken: terwijl Sega en Sony ruzie maken om wie de beste console kan maken, heeft de big N meer geld dan wie dan ook verdiend met de Game Boy Color en Pokémon. [illegible] krijgen ze dadelijk weer gloednieuwe consoles op de markt en geen Nintendo fan ter wereld die zich zorgen maakt over het succes van deze [illegible] wondermachines. Nintendo heeft fans die zo trouw zijn aan het merk dat Sony zich achter de oren mag krabben en zich gaan afvragen hoe dat komt. Nintendo is namelijk zuinig op zijn games. Je zult het bedrijf geen consoles zien verkopen tegen [illegible]

TETRIS ATTACK

Pokémon Puzzle League is een remake van Tetris Attack dat wij nog kennen van de SNES en de Game Boy. [illegible] Pokémon [illegible] gegoten. [illegible] met een [illegible] dat de [illegible] kwaliteit komt als de Pokémon cartoon en naarmate je verder speelt, ontdek je steeds meer Pokémon [illegible]

Leuk hoor, al die zakmonsters maar ik ben wel weer toe aan iets nieuws. Oké, ik weet dat ik al eens eerder heb lopen zeiken dat de Pokémon [illegible]

KLEURIGE BLOKKEN

Voor iedereen die Tetris Attack nooit gespeeld heeft, zal ik even uitleggen wat de bedoeling is.

Je begint met een speelveld dat volgepropt is met kleurige blokken. Als je drie blokken met dezelfde kleur naast elkaar legt, zullen de blokken verdwijnen. Natuurlijk heeft elk nieuw level zijn eigen uitdaging en soms zullen de blokken van onderaan het scherm worden bijgevuld en soms moet je binnen een bepaalde tijd een level clearen. Het speelveld in Tetris Attack was 2D en dat is het ook in deze game maar Nintendo heeft voor de bonus nog een soort 3D mode in de mix gegooid. Die 3D mode is leuk maar het echte hardcore puzzelen doe ik persoonlijk toch liever in 2D. Dat voelt toch beter of zo. Pokémon Puzzle League is een echte puzzelgame dus het Pokémon aspekt is alleen leuk voor de verkoopcijfers want wat gameplay betreft heeft deze puzzeltitel niets te maken met de vrolijk gekleurde beestjes.

BELEDIGINGEN

Je kunt Tetris Attack [illegible] Pokémon Puzzle League spelen tegen de computer of tegen een echte levende tegenstander. Vooral dat laatste kan ik iedereen van harte aanraden want het is gegarandeerd lachen geblazen. Ook de beledigingen die door de woonkamer vliegen als je tegen de computer speelt, zijn erg grappig. De samples zijn van een hoge kwaliteit en elke Pokémon trainer heeft twee leuke uitspraken.

De muziek laat wel het een en ander te wensen over en wat dat betreft kan ik niet wachten op de Gamecube. Eindelijk zullen we dan gedigitaliseerde audiotracks te horen krijgen op een Nintendo console. Dat wordt vet!

Power RAPPORT

GRAPHICS	SOUND	GAMEPLAY
8^{0}	7^{9}	7^{8}

- \+ Nieuwe 3D mode
- \+ Weer een nieuwe Pokémon titel
- – Zal de pure Pokémon fans teleurstellen
- – Het is gewoon Tetris Attack!

NINTENDO 64
Fabrikant: Nintendo
Distributeur: Nintendo
Tel: 030-6097100

Pokémon Puzzle League heeft weinig te bieden voor Pokémon fans. Wel leuk voor hardcore puzzelaars maar alleen als ze nog nooit Tetris Attack hebben gespeeld. [illegible]

7^{8}

Giants: Citizen Kabuto is eindelijk voltooid. Een reusachtig spel of een gigantische flater?



CITIZEN K





RESPEKT

De voltooiing van Giants vervult me met dubbele gevoelens. Aan de ene kant ben ik blij dat dit originele, wacky spel (waar ik al tijden naar uit heb zitten kijken) eindelijk op mijn harde schijf staat. Aan de andere kant ben ik bedroefd dat de geestelijke vader en leadprogrammer van Giants misschien wel de pijp uit is als je dit leest. De man is (was?) ernstig ziek, en Giants zal zijn laatste game zijn.
Vandaar ook dat de game flink wat vertraging heeft opgelopen. Giants is alweer een dikke drie jaar in ontwikkeling maar Interplay liet Planet Moon rustig haar gang gaan. Uit respekt voor de maker(s) en uit respekt voor de game.
En al hebben we er met zijn allen drie jaar op moeten wachten, het is het dubbel en dwars waard geweest.

HULDE

Als Giants namelijk één ding laat zien, dan is het wel dat creativiteit, inventiviteit en originaliteit een juweel van een spel op hebben geleverd. En dat in een business waar klonen regeren en er (te) vaak op save gespeeld wordt.
Begrijp me niet verkeerd, ik heb genoten van Red Alert 2, heb nog een muisarm van Diablo 2 en sta in de rij voor Commandos 2, maar het siert Planet Moon dat ze steeds op zoek gaan naar nieuwe ideeën. De oorspronkelijke makers van MDK lieten zelfs een tweede deel van dat spel door een andere partij doen, omdat ze met Giants bezig waren. Geen easy moneymakers dus deze mannen! Drie keer hulde.

TRIPLE GAMEPLAY

Uit dit alles kun je wel opmaken dat ik zeer enthousiast ben over Giants. Dat komt door een aantal faktoren, maar met name de drie verschillende soorten gameplay is een van de sterkste punten van deze game.
Eerst speel je het spel met de ruimte-onderzoekers, de grappige Meccs, daarna met Delphi, een aantrekkelijke Sea Reaper met een eigen wil en als slotstuk met Kabuto zelf, de alles verwoestende bul, die altijd honger heeft en alles omver kan schoppen. Het resultaat is steeds anders en de missies

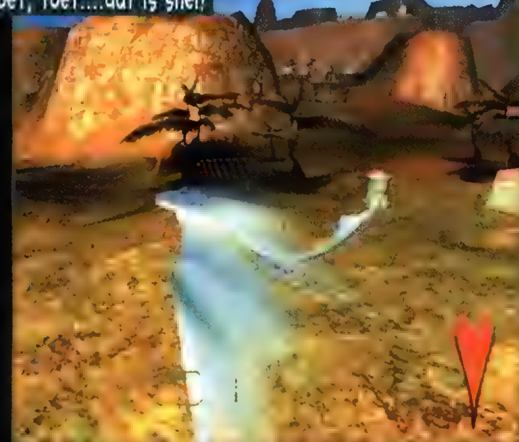




NTS

ABUTO


Chop, chop...avondeten staat geserveerd.


Toet, toet....dat is snel!

zijn enorm gevarieerd. Naast een verkapte action shooter biedt Giants ook missies waarin je basissen moet bouwen, Smarties moet redden en kan jetskiën. Om maar een paar opvallende zijpaden te noemen.

AANGENAAM ORANJE

Wat mij ook tot jubelstemming bracht, zijn de graphics. Zo mooi als hier, zie je ze niet vaak. Het spel lijkt te zijn ondergedompeld in een oranje, beige gloed. Zeer aangenaam oranje, waarbij de prachtige luchten en zonnestralen je daadwerkelijk een warm gevoel geven. De karakters zijn prachtig vormgegeven en zeer gedetailleerd. Kabuto is natuurlijk het pronkstuk van het spel en deze reus mag er zijn. Met zijn felgroene huid en zijn enorme muil is hij een instant ikoon in de spellenwereld geworden.
Ook Delphi is prachtig gemaakt. Met name haar spreuken en hun uitwerkingen hebben kleurrijke en indrukwekkende grafische effekten. Maar ook de manier waarop ze zich voortbeweegt, - super snel als een bliksemflits- is erg mooi gedaan. Als je nog geen vette GeForce in je PC hebt zitten dan is Giants absoluut een goede reden om er een tweede krantenwijk bij te nemen.

MULTIPLAYER

Giants is een rijke singleplayer ervaring maar ook in multiplayer kun je heel wat leuke dingen verwachten. Zijn de deelnemers in de meeste multiplayer spellen vaak hetzelfde, in Giants kunnen het allerlei verschillende worden. Dat komt omdat je zowel de Meccs, Delphi en Kabuto kan spelen.
Kabuto is natuurlijk traag maar vreselijk sterk, Delphi heeft haar spreuken en snelheid en de Meccs hun uiteenlopende wapens en sniperguns. Je kunt ook Meccs versus Meccs, Reaper versus Meccs, Reaper versus Kabuto, Kabuto versus Kabuto… nou ja, alle opties dus. Dit is allemaal superleuk en verlengt het spel als je het singleplayer gedeelte hebt uitgespeeld behoorlijk.

TEPELS?

Er was nog even paniek bij de Giants community op het Web. Het bloed zou groen gekleurd worden en Delphi zou een doorschijnende BH-tje moeten dragen, anders kreeg de game een 18+ rating. Gelukkig is dit alleen in het preutse Amerika zo. Hier in Europa kunnen we gewoon van Delphi's parmantige tepels genieten. En groen of rood bloed? Ach met zo'n ijzersterke game als Giants, maakt dat eigenlijk helemaal geen ruk uit.

Power RAPPORT

GRAPHICS	SOUND	GAMEPLAY
9,0	8,8	9,0

+ Drie verschillende soorten gameplay
+ Samensmelting van genres
+ Humor
+ Oogstrelende graphics

PC CD-ROM
Systeemeisen: PII 266, 64 Mb
Fabrikant: Planet Moon
Distributeur: Infogrames
Tel: 040-2393565

9,0


Precies waar ik 'm hebben wil.


Kabuto's hongerige kroost.

007 Racing

Wat krijg je als je het race-element uit het spel Tomorrow Never Dies neemt en apart als game lanceert? Electronic Arts kwam met het antwoord.

MISBRUIK

De makers van deze game lijken slechts een doel te hebben: de Bond-licentie misbruiken. Want zeg nou zelf, Bond is cool! Doe er dan ook iets leuks mee!
Het gevoel van South Park Rally kwam weer een beetje boven. Je neemt een schep bekendheid, je voegt hier een druppeltje gameplay aan toe en je hebt een baggerspel met een goed klinkende titel.
Toch was ik er aanvankelijk ook ingetrapt. Zeg nou zelf; racen in de bekende Bondwagens uit de films en het opnemen tegen verschillende badguys, dat is toch kwijlen? Ik wilde Q's geavanceerde auto's wel eens testen.

WAPENS

Als je denkt dat het bij 007 Racing, net zoals bij Diddy Kong Racing en South Park Rally gewoon gaat om rondjes rijden tegen andere bekende figuren, kom je bedrogen uit.
Bij deze Bond-game is het namelijk de bedoeling dat je verschillende missies voltooit met behulp van je zwaar bewapende bolide. Hierbij moet je denken aan het redden van mensen, het zoeken van apparatuur of het uitschakelen van de slechteriken.
Je bent, net zoals in de Bondfilms, uitgerust met onder andere raketten, machinegeweren, olie en rook, in een strijd tegen tanks, helikopters, jeeps en vele andere spectaculaire gevaren.
Tja, dat klinkt nog steeds goed, maar waar is het dan mis gegaan?

TOERIST

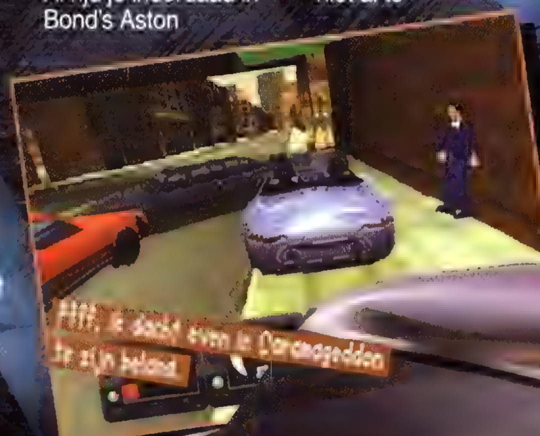
In dit spel krijg je in totaal vijftien missies voor je kiezen. Je komt onder andere in Zuid-Amerika, Monte Carlo, New York en zelfs in Amsterdam.
De missies zijn niet echt moeilijk, mits je weet wat er van je verwacht wordt. Het komt namelijk regelmatig voor dat je even bezig bent om uit te vissen wat nou precies de bedoeling is. Hierdoor rij je vaak als een onbekende toerist door de verschillende landschappen, in plaats van echt te racen en te scheuren.
Geen smeulend rubber op het asfalt, geen halsbrekend bochtenwerk, geen spectaculaire achtervolgingen. Al rijd je inderdaad in Bond's Aston Martin DB 5 en BMW Z3 Roadster, over scheuren kan je absoluut niet praten.

TELEUR-STELLING

Het grote manco van 007 Racing is dat de gameplay niet echt spannend is; je voelt je daardoor ook niet echt bij de missies betrokken en ook het zogenaamde 'Bond-gevoel' is niet aanwezig. Het feit dat vrijwel alle missies erg makkelijk zijn, werkt daar ook bepaald niet aan mee. Verder stelt deze game ook grafisch gezien niet al te veel voor. De filmpjes aan het einde van elke missie zijn nog wel aardig, maar daar heb je tijdens het gamen weinig aan.
Naast het gewone spel zijn er twee verschillende tweespeler opties. Als eerste heb je de Challenge, waarbij je het gewapend tegen elkaar moet opnemen. Als tweede is er 'Pass The Bomb' waarbij je zo snel mogelijk je bom aan de ander moet zien te overhandigen. Echter, door gebrek aan spanning en uitdaging, ging dit snel vervelen.
Nogmaals jammer, Bond en racen had een uitstekende combinatie kunnen zijn.



Sorry jongens, ik ben nou eenmaal snel aangebrand als ik moet lopen.


Pfff, je dacht even in Carmageddon te zijn beland.


Bond met een Z3 onder z'n kont.



Oeps, zeker te veel Martini's gezopen.

Power RAPPORT

GRAPHICS	SOUND	GAMEPLAY
5,0	6,0	4,0

+ Bond is cool
+ Leuk concept
− Er wordt niet geracet
− Geen betrokkenheid

PLAYSTATION
Fabrikant: Electronic Arts
Distributeur: Electronic Arts

4,5













BATTLE ISLE

THE ANDOSIA WAR

Battle Isle: The Andosia Wars is al deeltje 4 uit de reeks. De vraag is of ie net zo lekker speelt als ie er uitziet.

FANATICI VS. REBELLEN

Strategygames spelen negen van de tien keer in de verre toekomst, zo ook Andosia Wars. Strijdtoneel is deze keer de fraaie planeet Chronos.
Op Chronos is de macht verdeeld tussen twee partijen: de religieuze regeringstroepen (zeer zieke fanatici) en de rebellen die weigeren aan hun Jomanda-achtige taferelen mee te doen.
Je kunt beide partijen spelen en je krijgt ruim twintig pittige missies voor je kiezen. Het verhaal wordt jammer genoeg verteld in een kinderlijk slechte comicbook style, waarbij de karakters zonder enige vorm van introduktie gaan ratelen en de voice-acting behoorlijk gaar is.
Maar ach, wie maakt zich druk om het achtergrondverhaal; het is het battlen en researchen waar het om draait, right?

WOOW

Als je de game opstart en een tijdje aan het spelen bent, denk je ongetwijfeld 'woow, wat een beauty!' De engine is helemaal nieuw en dat blijkt wel uit de tropische werelden vol fraaie eilanden en prachtige settings, met klotsend water, vogels in de lucht en terrein dat levensecht lijkt.
De in- en uitzoom optie is een van de betere sinds tijden en laat je de speelwereld makkelijk overzien. Je kunt [illegible] met de muis alles overzichtelijk en vanuit iedere gewenste hoek bekijken. Daarnaast zorgt een dag- en nachtsysteem van 24 speluren per dag voor prachtige licht- en schaduwwerkingen en heeft ook het weer invloed op je manier van spelen.

OVERSPANNEN

De game is erg diep en complex en met name het economie-systeem vraagt heel wat gepuzzel. Je hebt een hoofdkwartier en alle gebouwen moeten met elkaar in verbinding staan voor genoeg energie. Daarbij komt dat je verschillende energiebronnen hebt en dat je ook nog eens verschillende soorten eenheden nodig hebt die dat moeten gaan mijnen en naar je basis brengen.
Als je eenmaal een flinke basis hebt, raak je al snel overspannen omdat ieder gebouw anders met de energie omgaat en voor de research [illegible] power vraagt.

RTS & TURN-BASED

Andosia Wars is een combi van RTS en turn-based. Hier ben ik niet echt blij mee. Je hebt namelijk beurten en die duren een minuutje of zeven à acht. Dat duurt al lang, maar een klok tikt af en dat werkt erg onrustig.
Je moet tijdens je beurt troepen en units gaan verplaatsen want je tegenstander doet hetzelfde. Je kunt dan ook niet echt rustig je strategie plannen.
Ik zat dus als een dolle hond te klikken om maar zoveel mogelijk eenheden te verplaatsen. Het vechten zelf is wel weer in real-time en daar is gelukkig niks mis mee.
Kortom: een hele mooie en uitdagende game met toch wel wat minpuntjes. Diegenen die Red Alert 2 en Dark Reign 2 te simpel vonden, zullen Andosia Wars waarschijnlijk wel diggen.

Power KAPPORT

GRAPHICS	SOUND	GAMEPLAY
9,0	8,0	7,2

+ Erg mooi
+ Zoomfuncties
− RTS en turn-based samen
− Complex

PC CD-ROM
PII 300, 64 Mb
Fabrikant: Blue Byte
Distributeur: Atoll Soft
Tel:0318-505464

7,9

Madden NFL 2001

Perfekt: schouder in z'n strot en knijpen in z'n ballen tegelijkertijd.





Dat tientje zag ik het eerst!!



Alles kits achter de rits?

EA SPORTS

Nu de PlayStation 2 eindelijk zijn ding doet, zijn goede games meer dan welkom. Vandaar dat we de EA Sports reeks watertandend tegemoet zagen. Hier zijn er vier.

FIFA 2001

PLUS

In grafisch opzicht is FIFA 2001 de mooiste console-footie tot nu toe. De spelers zijn uitstekend uitgewerkt en de stadions oogverblindend (afgezien van het publiek). Ook het geluid is dik in orde. FIFA's doorgaans niet al te realistische gameplay lijkt op de PS2 wat meer natuurgetrouw. De speelsnelheid is iets minder hoog, het scoren van 'soft goals' is praktisch verdwenen en het gebruik van de DualShock 2 (waarmee je de hardheid van je schoten kunt manipuleren) levert een wezenlijke bijdrage aan het geheel en ook de AI van de spelers is weer behoorlijk opgepept.

MIN

Helaas is niet alles positief. Zo zijn er in deze versie toch manieren te vinden om relatief makkelijke doelpunten te scoren (voorzet vanaf de zijkant, twee keer op het cirkeltje, omhaal, goal). Daarnaast komen passes regelmatig niet aan, is met een goede verdediger een tegenstander makkelijk uit te schakelen en door overbezetting op het middenveld kun je van goed verzorgd voetbal ook lang niet altijd spreken.

AAN DE HAAL

Concluderend mag je zeggen dat in FIFA 2001 genoeg verbeteringen zijn aangebracht om de grote massa voetbalfreaks tevreden te stellen. Ikzelf hoopte op wat meer gameplay verbeteringen maar de game biedt zeker perspektief voor de toekomst, wanneer EA Sports ongetwijfeld helemaal zal inzien dat de speelwijze vele malen belangrijker is dat men nu lijkt te denken.

Power Rapport – FIFA 2001

Graphics	Sound	Gameplay
9,1	8,4	7,2

+ Prachtige stadions
+ Gedetailleerd ogende spelers
– Geen grootse vernieuwingen
– Gameplay blijft probleemkindje

PLAYSTATION 2
Fabrikant: Electronic Arts
Distributeur: Electronic Arts
Tel: [illegible]

[illegible] is er nog steeds niet genoeg [illegible] [illegible] SKATE

8,0

STEEDS BETER

Op de eerste PS2 Madden game valt niet veel aan te merken, sterker nog, Madden 2001 toont opnieuw aan dat EA steeds beter wordt in het maken van sportgames. Ook props voor de PS2. Oké, de graphics zijn hoekig omdat ze die anti-aliassing niet ingebouwd hebben maar dat went snel. De graphics van Madden zijn verder helder, scherp en kleurrijk. Ik durf zelfs te zeggen dat deze game de mooiste PS2 game is die ik tot nu toe heb gespeeld. Maar het is natuurlijk wel American football en dat is eigenlijk de enige kwetsbare plek van deze titel want als football niet je passie is, ben je op Madden 2001 vrij snel uitgekeken.

SURROUND SOUND

Na de taktiek uitgestippeld te hebben en de eerste bal gespeeld is, kun je aan de slag. De controls van de spelers zijn prima. Nu geen frustrerende situaties meer waarin je een speler de bal zag vangen maar dat in werkelijkheid niet deed. Het beste aan Madden 2001 zijn de geluidseffekten die pas echt tot leven komen als je al dat moois beluistert over Dolby Surround, dan zit je echt midden in het stadion.

Power Rapport – Madden NFL 2001

Graphics	Sound	Gameplay
8,0	9,0	8,5

+ Mooie Graphics
+ Surround Sound kippertje
+ PS2 komt er wel
– Saai commentaar

PLAYSTATION 2
Fabrikant: Electronic Arts
Distributeur: Electronic Arts
Tel: [illegible]

Madden 2001 [illegible] als je van American football houdt. [illegible]

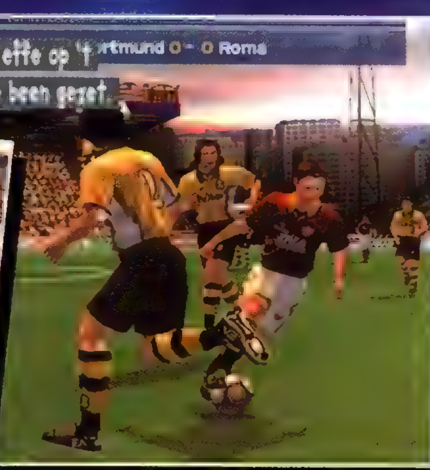
8,1



Kop 'n gewoon terug.



En goed nawijzen die bal.



Zo, is die effe op 't verkeerde been gezet.

SSX

LOF

Om maar meteen in huis te vallen: SSX is de beste snowboardgame die er is.
Zo is de besturing groots; je suist echt door de knisperende sneeuw en je kan er zelfs dieper of minder diep in leunen. De controle is meteen duidelijk, al zul je de moves flink moeten oefenen. En zo hoort het ook. SSX heeft super gedetailleerde levensechte boarders (met hun eigen feel en stijl), fraaie lichteffekten, opstuivende sneeuw, sneeuwkanonnen… de hele reutemeteut.
De tracks zijn levensecht, zonder popup en omdat je zo enorm ver kunt kijken, krijg je een heerlijk gevoel van vrijheid.

KLASSE

Hoe beter je wordt, hoe meer boarders, boards en events er vrij komen. Een snelle tijd levert punten op maar vette stunts ook. Je kunt grinden als Tony Hawk en de enorme jumps lenen zich prima voor flips, twisters en andere halsbrekende gein. De tracks zijn groot, breed met tientallen verschillende, gevarieerde routes. Je kunt door gebouwen heen denderen, via ondergrondse tunnels, door een riool, over reclameborden… als je denkt dat het kan, dan kan het ook in SSX!

Power RAPPORT

GRAPHICS	SOUND	GAMEPLAY
9⁰	8³	9³

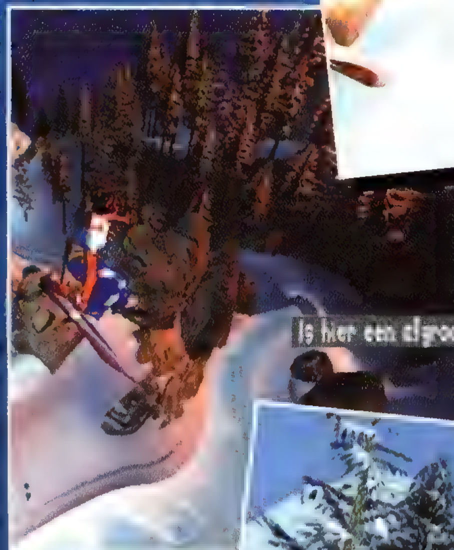
+ Attitude
+ Vette tricks
+ Juicy graphics
+ 131 verschillende routes

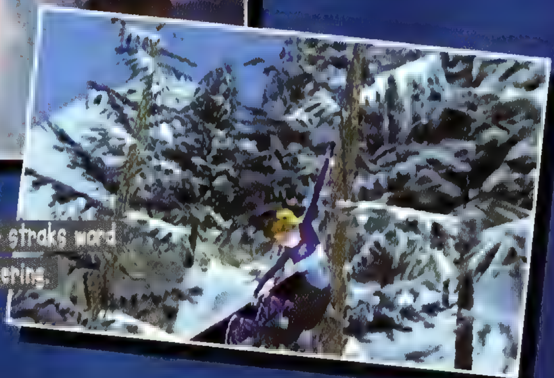
PLAYSTATION 2
Fabrikant: Electronic Arts
Distributeur: Electronic Arts
Tel:00800-94055555

9²

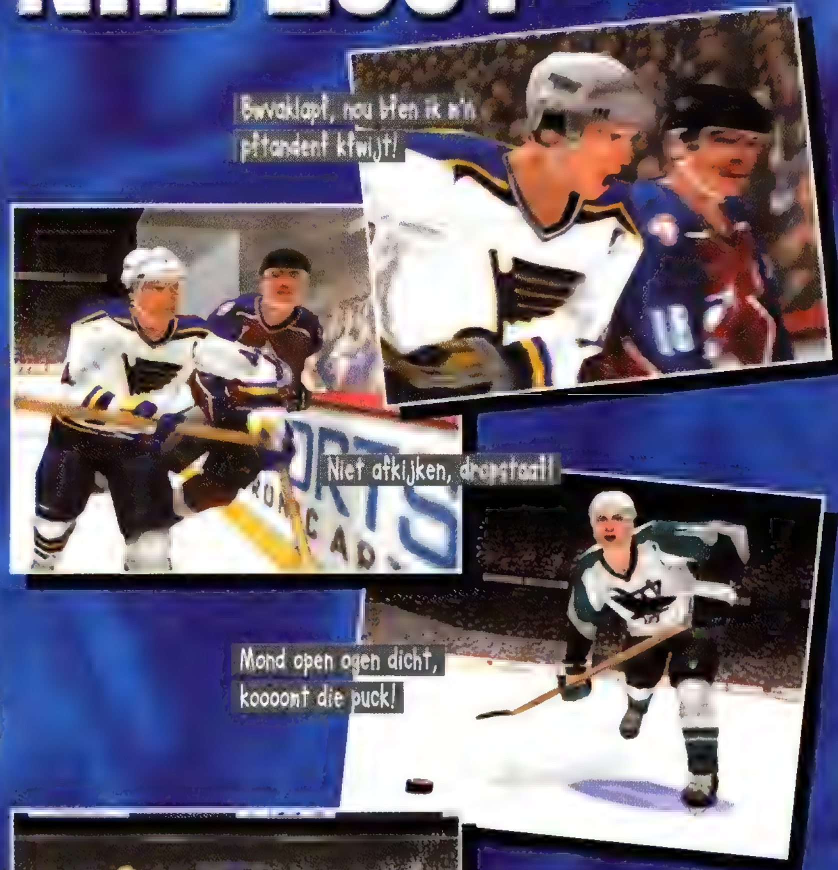

There's no business like snowbusiness.


Kijk uit, er wordt weer een nest boarders losgelaten.


Is hier een afgroooooooooooooooooo..?


Pas op meisje straks word je kerstversiering.

NHL 2001


Bwvaklapt, nou bfen ik m'n pftandent kfwijt!

Niet afkijken, dropstaaf!

Mond open ogen dicht, koooont die puck!


Knijpt die eikel de puck stuk.

SIMPELE YANKS

Zoals eigenlijk met alle EA teamsporten, is winnen van de computer schandalig makkelijk. Kennelijk zijn Amerikanen een stuk simpeler dan wij en is het winnen van de computer voor hun wel een hele uitdaging.
Tja, en daar zijn wij mooi klaar mee want terwijl de gemiddelde Amerikaan kwijlend met de controller verkeerd om in zijn handen naar de TV staart, zijn wij in één middag wereldkampioen.

OPPERVLAKKIG

NHL 2001 moet het eigenlijk helemaal hebben van het multiplayer gedeelte en die wedstrijden staan dan ook bol van de aktie. Van het eerste tot het laatste fluitsignaal ben je panisch bezig om de puck in de goal te krijgen en de tegenstander tegelijkertijd het ziekenhuis in te slaan. Dankzij de mooie graphics kun je een prachtig ingezoomed shot krijgen op het moment dat je z'n neus breekt met je stick.
Lekker, maar daar verhul je niet mee dat het ijshockey in NHL 2001 helemaal geen moer voorstelt. Passen is niet meer dan een druk op de knop en verder kun je nog schieten, slaan en de puck afpakken. Tot zover de bediening.
Wie dus na een dag of twee is uitgekeken op de veel te simpele gameplay van NHL 2001, is bij deze gewaarschuwd.

Power RAPPORT

GRAPHICS	SOUND	GAMEPLAY
8⁵	8⁵	7⁰

+ Schitterende Special FX
+ Lachen met z'n vieren
+ Erg veel opties
− Oppervlakkige gameplay

PLAYSTATION 2
Fabrikant: Electronic Arts
Distributeur: Electronic Arts
Tel:00800-94055555

7²

HardWar

Force Feedback Race Master II

Een prettige verrassing dit stuurtje van Trust! Degenen die het hardware boekje bij ons vorige nummer hebben bestudeerd, zullen weten dat het stuurtje van Microsoft als winnaar uit de bus van de force feedback stuurtjes kwam, op de voet gevolgd door die van ThrustMaster. Bij het testen van dit stuur moesten we die twee er echt naast houden om de kleine verschillen te kunnen merken en dat zegt een heleboel over de kwaliteiten van dit stuur.
De FFRM II is behoorlijk zwaar en voelt oerdegelijk aan. Waarom het ding zo zwaar is, merk je wanneer je de force feedback aanzet; er zit duidelijk een krachtige motor in die behoorlijk wat trillingen en weerstand levert.
Mocht je echter last krijgen van een klapperend kunstgebit dan kun je de mate van force feedback altijd nog wat verlagen. Met een knopje op de basis kun je de force feedback trouwens op elk gewenst moment helemaal uitzetten en ook dan blijft het stuurtje goed presteren.
Het stuur zelf heeft een lekkere stroeve rubberen coating, de nodige knoppen en tevens een soort D-pad om bijvoorbeeld mee om je heen te kijken. Anders dan de twee eerder genoemde stuurtjes, bevat de FFRM II een versnellingspook in plaats van de zogenaamde gear shift paddles achter het stuur. En dat maakt het stuurtje eigenlijk meer geschikt voor games als Colin McRae en NFS dan voor formule 1 games, waar de coureurs immers schakelen via paddles of knoppen aan hun stuur.

CONCLUSIE:
Jammer dat de pedalen een stuk minder stevig aanvoelen dan het stuur, anders had Microsoft zijn koppositie wel eens kunnen verliezen. Ben je echter een heuse rallyrijder en hou je van forse force feedback, dan hoef je niet te twijfelen.



PC
Prijs: ƒ 349,- Bfr.ca. 6200
Fabrikant: Trust
Distributeur: Trust
www.trust.com
078-6543377



Saitek SP550

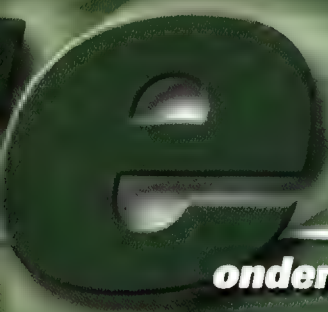
Bij het uitpakken van de doos van de SP550 hadden we bijna de fout gemaakt de distributeur de huid vol te schelden omdat hij het verkeerde produkt had opgestuurd. Het eerste dat we in onze handen hadden was namelijk een gamepad en we hadden toch echt een joystick aangevraagd. Deze zat gelukkig ook in de doos en tot onze verbazing schoven deze twee devices in elkaar tot een mooi geheel. Een joystick en gamepad ineen hadden we nog nooit gezien.
De stick bevat naast de vuurknop en trigger een throttle om bijvoorbeeld gas te geven. Er zit helaas geen HAT-switch op de stick, daarvoor zul je de D-pad op het gamepad gedeelte moeten gebruiken.
Ander klein minpuntje is dat er een verouderde gaming poort op zit in plaats van een USB. Bij sommige computers zul je dus wat moeten rommelen met de instellingen en niet alle games zullen de joystick direkt herkennen.
Trek je de gamepad los dan ligt deze best lekker in de hand, hoewel hij wat lichtjes aanvoelt. Naast de D-pad en de vier buttons zijn er ook twee schouderbuttons achterop aanwezig en alles doet wat het moet doen.
Al met al best een leuke combi voor een aantrekkelijke prijs. Ben je echter een flightsim freak, ga dan op zoek naar iets met meer knoppen op de stick (waaronder een HAT-switch), een derde as in de pook en wellicht force feedback.

CONCLUSIE:
Zowel de gamepad als het geheel als joystick zijn niets meer en minder dan dat. Prima geschikt als je niet veeleisende arcade (flight) games speelt en zowel een pad als een stick wilt aanschaffen.



PC
Prijs: ƒ 89,95 Bfr.ca. 1700
Fabrikant: Saitek
Distributeur: Geron International
www.saitek.com
045-5691814





onder redactie van Niels

Saitek RX400

Een korte blik op dit racestuur verraadt direkt dat hij voor de PlayStation 2 gemaakt is. Behalve over het design is er duidelijk ook over de vorm tijdens het gebruik nagedacht. Zo kan het stuur aan een tafel gemonteerd worden, of (na het monteren van een bijgeleverde voet) op schoot worden gebruikt.
Opmerkelijk zijn de vrijwel horizontaal geplaatste pedalen. Eindelijk een fabrikant die begrepen heeft dat de gemiddelde gamer niet over een cockpit beschikt waar hij in ligt, maar gewoon op de bank met zijn benen omlaag zit.
So far so good dus, tot je het stuur daadwerkelijk gaat gebruiken. Je kunt het stuur in de Negcon, Digital of Dual Shock mode zetten maar welke je ook kiest, van shock is nauwelijks sprake. We hebben het stuurtje onder andere met F1 Championship Season 2000 getest maar bij het raken van de curbstones of de vangrail ging er niet meer dan een lichte vibratie door het stuur heen.
Het sturen op zich ging daarentegen best aardig, alhoewel 't tijdens hoge snelheid vrijwel onmogelijk bleek de wagen in een spin te gooien.
Leg je het stuur naast de 360 Modena Racing Wheel van Thrustmaster (PSX/PS2) dan is het moeilijk te zeggen welke beter is. De trilfunktie van laatstgenoemde komt duidelijk beter door, maar de RX400 heeft daarentegen weer betere pedalen en kan op schoot worden gebruikt. De prijs werkt ook niet echt mee, want beide sturen kosten hetzelfde.

CONCLUSIE:
Dat het beter moet kunnen, is duidelijk maar –in consoleland- helaas nog niet bewezen. De fabrikant die de goede eigenschappen van de RX400 en de 360 Modena weet te combineren, heeft volgens ons een prachtstuurtje.



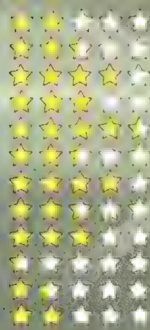
PlayStation 2
Prijs: ƒ 149,95 Bfr.ca. 2700
Fabrikant: Saitek
Distributeur: Geron International
www.saitek.com
045-5691814



GETESTE WAREN

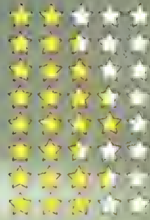
GAMEPADS

Analog Controller (DC)	ThrustMaster
Destroyer Tilt (PC)	Gravis
Dream Pad (DC)	MadCatz
Eliminator Gamepad Pro (PC)	Gravis
FireStorm Dual Power (PC)	ThrustMaster
Shock2 Infrared Controller (PSX)	Guillemot
SideWinder Freestyle Pro (PC)	Microsoft
SideWinder Gamepad Pro (PC)	Microsoft
SideWinder Plug & Play (PC)	Microsoft
WingMan Precision Gamepad (PC)	Logitech
WingMan Rumblepad (PC)	Logitech
Xtreme Game Controller (PS2)	Piranha



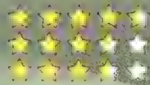
JOYSTICKS

Eliminator (PC)	Gravis
Eliminator Precision Pro (PC)	Gravis
Saitek SP550 (PC)	Saitek
SideWinder Precision 2 (PC)	Microsoft
Top Gun AfterBurner (PC)	ThrustMaster
Top Gun Fox 2 (PC)	ThrustMaster
Top Gun Fox 2 Pro (PC)	ThrustMaster
WingMan Attack (PC)	Logitech



JOYSTICKS MET FORCE FEEDBACK

SideWinder Force Feedback 2 (PC)	Microsoft
WingMan Force 3D (PC)	Logitech
WingMan Strike Force 3D (PC)	Logitech



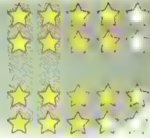
STUURTJES

360 Modena Pro Racing Wheel (PC)	ThrustMaster
360 Modena Racing Wheel (PSX)	ThrustMaster
Ferrari Shock 2 Racing Wheel (DC)	ThrustMaster
Ferrari Shock 2 Racing Wheel (N64)	ThrustMaster
MC2 Racing Wheel (DC)	MadCatz
McLaren Racing Wheel (PSX)	Skream
Saitek RX400 (PS2)	Saitek
SideWinder Precision Racing Wheel (PC)	Microsoft
WingMan Formula GP (PC)	Logitech



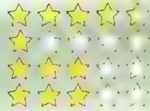
STUURTJES MET FORCE FEEDBACK

Force Feedback Race Master II (PC)	Trust
Force Feedback Racing Wheel (PC)	ThrustMaster
SideWinder Force Feedback Wheel (PC)	Microsoft
WingMan Formula Force GP (PC)	Logitech



SPEAKERS

DTT3500 Digital	Creative Labs
Maxi Subwoofer 4.1	Guillemot
PS2000 Digital	Creative Labs
SoundMan SR-30	Logitech



LAUE SHIT

Car Adapter (GBC)	Piranha
Creative Jukebox	Creative Labs
Dance Mat (PSX)	ThrustMaster
FreeStyler Board (PSX)	ThrustMaster
Power Handles (GBC)	ThrustMaster
Rechargeable Battery (GBC)	Piranha
SideWinder Game Voice (PC)	Microsoft
SideWinder Strategic Commander (PC)	Microsoft
Xtreme Light (GBC)	Piranha



Delta Force special

Sinds Delta Force Land Warrior uit is, zijn wij behoorlijk wat kostbare tijd kwijt met het online doodschieten van andere gamers en al zeggen we 't zelf... we zijn er best goed in. Ook hebben we een aantal aardige sites gevonden die je best eens zou kunnen checken als je volgende keer online gaat. Vandaar wat extra aandacht voor Novalogic's nieuwste shooter.

Demo Time

Alle onderstaande demo's zijn te downloaden van de Powerweb FTP servers. We raden je aan om een download programma als GetRight of Go!Zilla te gebruiken. Check www.powerweb.nl

ALICE

Wie helemaal leip is van fantasieverhalen met een hoop bizarre wendingen erin, moet zeker de game Alice eens checken. Op pagina 34 en 35 van dit nummer kun je de enthousiaste recensie van Jan over Alice lezen en wil je gelijk zelf het bewijs zien, check dan de demo (80 Mb) die we voor jullie gedropt hebben. Absoluut de moeite van het downloaden waard!

STUNT GP

Zeer binnenkort komt Team 17's Stunt GP uit, maar bij ons kun je alvast aan de slag met de demo van de game (slechts 15 Mb!). Hierin vind je twee tracks, drie kleine radiografisch bestuurbare wagens, een single en multiplayer racing mode, en een speciale Stunt mode. En dat alles in 3D!
Het downloaden van deze demo is in een vloek en een zucht gedaan, dus wat let je nog?

MIDTOWN MADNESS 2

Wie het eerste deel al zwaar digte, moet nu zeker eens aan de slag met de demo van Microsoft's Midtown Madness 2 voor de PC. In deze freaky racegame zijn een hele hoop nieuwe features toegevoegd. In deze demo (ruim 32 Mb) kun je daar in ieder geval al wat van terugzien.
Kies uit twee auto's waarmee je door San Francisco kunt racen en uit drie modes, multiplayer of de Crash Course mode. Genoeg dus om je voorlopig eventjes zoet mee te houden.

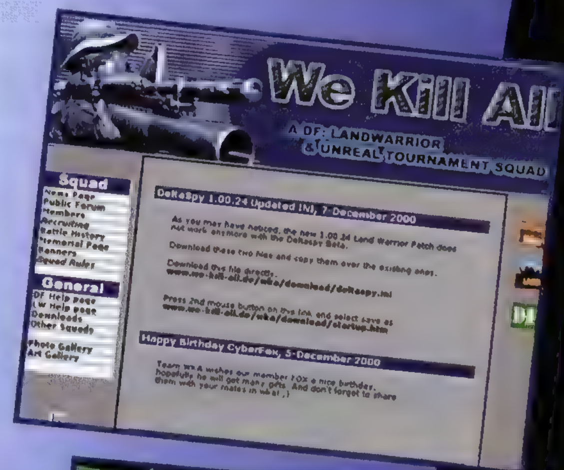


NIEUWSTE MAPS

De eerste site die elke oprechte Delta Force fan in zijn bookmarks moet hebben staan, is LandWarrior.org. Op deze site vind je werkelijk alles wat te maken heeft met Delta Force 1, 2 en Land Warrior.
In de eerste plaats vind je er links naar de meest gerespecteerde Clans. Als je echt goed bent geworden, zou je daar eens kunnen solliciteren. Maar daar wou ik het eigenlijk niet over hebben. Echt interessant wordt het namelijk pas als we een kijkje gaan nemen in de download area. Hier vinden we zo'n beetje alle goede maps die ooit voor Land Warrior zijn gemaakt.
Maar niet alleen dat; er staan ook uitgebreide helpfiles voor het maken van je eigen maps. Dat is geen overbodige luxe want zoals enkele nieuwsgierige prutsertjes misschien al gemerkt hebben; de map editor die Novalogic bij Land Warrior levert, laat nog wel het een en ander te wensen over. Voor de nieuwste maps ga je dus naar *www.landwarrior.org*

DELTA SPY

Op de site we-kill-all.com vind je ook enkele maps, een goed forum en wat interessante Delta Force info maar veel belangrijker is de nieuwste versie van Delta Spy. Dit kleine programmaatje werkt net als Quake-Spy en GameSpy. Je kunt dankzij een simpele aanpassing direkt spelen op een van tevoren opgegeven ip nummer en je hoeft niet langer in te loggen bij het tergend trage Novaworld.
In plaats daarvan verzamelt Delta Spy alle servers die een beetje acceptabele ping hebben en zet ze netjes voor je op een rijtje, gerangschikt naar server type. Dus eindelijk is de vervelende 'witte scherm' bug van Novaworld opgelost want dankzij Delta Spy hoef je niet eens meer in te loggen bij NovaWorld. Delta Spy is nog wel in een bèta fase maar het werkt verder al perfekt. Check *www.we-kill-all.com* voor de laatste versie.





EEUWIG *Leven*

kom verder, word beter, leef langer

Eeuwig leven post stuur je naar: POWER UNLIMITED, POSTBUS 1914 2003 BA Haarlem
Of ons e-mail adres: eeuwigleven@powerunlimited.nl

Voor spoedgevallen kun je terecht bij: NINTENDO SERVICELIJN:0909-0490444 (1 gulden per minuut)
België: 0900-10800 (18 franc per minuut)
SONY PLAYSTATION LINE NEDERLAND:0909-9000000 (1 gulden per minuut)
BELGIË:0900-00000 (Hoogtarief 6.05 franc per 20 seconden, Laagtarief 6.05 franc per 40 seconden)

Oliebollen op, vuurwerk afgeknald, champagne opgezopen.
Gelukkig nieuwjaar!
2001 wordt het jaar van de waarheid. De PS2 zal dan haar echte toppers moeten laten zien, de Xbox sluipt naderbij, de GBA komt eraan en de Gamecube hijgt in Sony's nek. Kortom; het wordt de battle van de consoles dit najaar.
En alsof dat nog niet genoeg is, staat er ook bij PU het een en ander op stapel. Ik mag je nog niks verklappen maar wie weet is er met de volgende PU wel iets heel raars aan de hand.
Of met die PU daarop. Of niet. Of…?
Met de cheats is voorlopig nog niks vreemds gebeurd.
JAN

tip van de maand

DRIVER 2

Martin van den Berg uit Gorinchem wint met zijn Driver cheats de tip van de maand en dus een gratis game naar keuze.

Alle levels en verborgen auto's
Ga eerst met Free Ride mode naar het Havana level. Kies de tweede auto en begin met rijden. Druk op start. Dan: R2 ingedrukt houden en: 2x driehoekje, R2, L1, rondje en vierkantje.
Stop het spel en doe opnieuw Free Ride, nu kan je alle levels spelen en alle acht verborgen auto's zijn nu beschikbaar.
Als je nu op start-select drukt tijdens het spel in Free Ride mode, krijg je het cheat-menu.

De gele auto
Ga naar Chiago en vervolgens naar het Baseball gebied (boven aan de kaart). Stap uit je auto en koop een kaartje aan het loket. Aan de andere kant van het stadion gaat nu een secret door open. Ga het stadion in en ga de tribune op. Als je dan naar rechts gaat, vind je een gele sportauto met zwarte strepen.

De Morris Minor
In het Havana level is, op de linkerkant van de kaart, een tunnel die nergens naar toe lijkt te gaan. Ga erin en aan het eind is een poort met aan de rechterkant een knop. Druk er op en de poort gaat open. Je komt dan een grote machine tegen. Ga nog verder omlaag en je vindt een roze/witte Morris Minor.

Een politieauto stelen
Dit gaat het makkelijkst in het Grant Park in Chicago. Aan de zijkant van het park staat een politieauto die eenvoudig te jatten is.



Spring uit een vliegende auto
Als je een sprong maakt met je auto, druk dan op driehoekje en naar boven. Je springt dan uit je auto en de auto zal gewoon op volle snelheid verder rijden. Dit kan alleen niet als je achtervolgd wordt door de politie.





Lees meer tips op de volgende pagina's:

PLAYSTATION

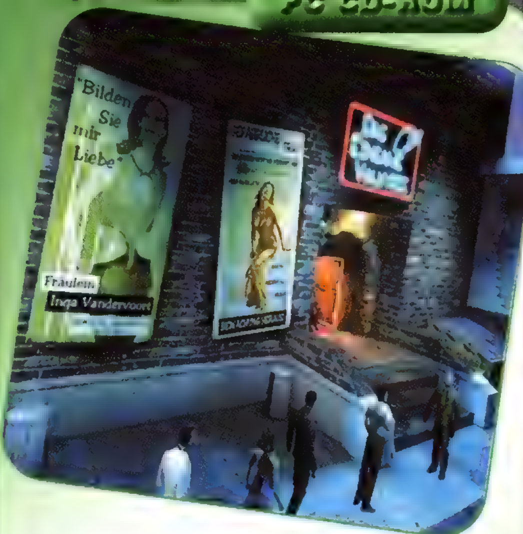
TOMB RAIDER: CHRONICLES

Alle wapens, oneindige munitie, medikits
Ga naar het inventory scherm en selekteer de "Small Medikit". Hou L1 + L2 + R1 + R2 + Omhoog ingedrukt en ga uit het inventory scherm.

Alle Items
Ga naar het inventory scherm en selekteer de "Large Medikit". Hou L1 + L2 + R1 + R2 + Omlaag ingedrukt en ga uit het inventory scherm.

Bekijk filmpjes
Hou op het hoofdmenu Select + R2 ingedrukt.

PC CD-ROM



NO ONE LIVES FOREVER

Druk tijdens het spelen op [T] en tik een van de volgende codes.

mpimyourfather:	God mode aan/uit
mpyoulooklikeyouneedamonkey:	Alle armor opties
mpgoattech:	Alle wapen upgrades
mpkingoftehmonstars of mpmimimi:	Alle wapens en volledige munitie
mpwegotdeathstar:	Oneindige munitie
mpmaphole:	Huidige missie uitgespeeld
mpwonderbra:	Armor herstellen
mpdrdentz:	Health herstellen
mprosebud of mpracerboy:	Snowtruck
mpasscam:	Third person view
mppos:	Positie-weergave aan/uit
mpbuild:	Spelversie weergeven
mpmiked:	Spel verlaten

DREAMCAST

READY 2 RUMBLE BOXING: ROUND 2

Voor de meeste codes geldt dat je een geluid hoort als ze goed zijn ingegeven.

Vette boksers
Druk in het character selection scherm op [Rechts] (2X), [Omhoog], [Omlaag], [Rechts], [R] (2X), [L].

Dunne boksers
Druk in het character selection scherm op [Rechts] (2X), [Omhoog], [Omlaag], [Rechts], [R], [L].

Zombie boksers
Druk in het character selection scherm op [Links], [Omhoog], [Rechts], [Omlaag], [R] (2 maal), [L].

Grote handschoenen
Druk in het character selection scherm op [Links], [Rechts], [Omhoog], [Omlaag], [R], [L].

Boks als Freak E. Deke
Speel het spel uit in Arcade mode

Boks als Michael Jackson
Speel het spel 2 keer uit in Arcade mode

Boks als G.C. Thunder
Speel het spel 3 keer uit in Arcade mode



Boks als Wild "Stubby" Corley
Speel het spel 4 keer uit in Arcade mode

Boks als Shaquille O'Neal
Speel het spel 5 keer uit in Arcade mode

Boks als Freedom Brock
Speel het spel 6 keer uit in Arcade mode

Boks als Rocket Samchay
Speel het spel 7 keer uit in Arcade mode

Boks als Robox Rese-4
Speel het spel 8 keer uit in Arcade mode

Boks als Mr. President (Bill Clinton)
Speel het spel 9 keer uit in Arcade mode

Boks als The First Lady (Hillary Clinton)
Speel het spel 10 keer uit in Arcade mode

Boks als Rumble Man
Speel het spel 10 keer uit in Arcade mode en daarna nog een keer op moeilijkheidsgraad hard

Verborgen Nieuwjaarskostuum
Zet de datum van het systeem op January 1 om een nieuwjaarskostuum te krijgen voor Joey T.

Verborgen St. Patrick's Day-kostuum
Zet de datum van het systeem op March 17 om een bijzonder kostuum te krijgen voor de scheidsrechter

Verborgen Valentijnsdagkostuum
Zet de datum van het systeem op February 14 om een liefdeskostuum te krijgen voor Lulu Valentine

Verborgen Pasenkostuum
Zet de datum van het systeem op April 23, 2001 om een konijnkostuum te krijgen voor Mama Tua

Verborgen Independence Day-kostuum
Zet de datum van het systeem op July 4 om een Uncle Same-kostuum te krijgen voor G.C. Thunder

Verborgen Halloweenkostuum
Zet de datum van het systeem op October 31 om een skeletkostuum te krijgen voor J.R. Flurry

Verborgen Kerstmiskostuum
Zet de datum van het systeem op December 25 om een elfenkostuum te krijgen voor Selene Strike en een sneeuwmankostuum voor Rumble Man

Kampioenskostuum
Speel de Championship mode uit

PC CD-ROM



DELTA FORCE: LAND WARRIOR

Bedankt Ron Lemmens.

Druk op de ~ toets en tik een van de volgende codes.

kariya: maximum ammo
corbet: onzichtbaar
drury: full ammo
roy: onkwetsbaar

PC CD-ROM



FIFA 2001

FIFA cheats van Joost de Bakker.

Tik deze cheats in het hoofdscherm

Gimmethemoney: Extra geld
Bigheads: Spelers hebben super hoofden
Playersmaybe: Gratis spelers
Pitch crazy: Geeft het veld diverse kleuren

THE WORLD IS NOT ENOUGH



Forest scenario
Speel het Night Watch level uit met moeilijkheidsgraad "00 Agent" en een tijd onder de 2:20 om het Forest multiplayer level te openen

Air Raid level
Speel het Masquerade level uit met moeilijkheidsgraad "Agent" en een tijd onder de 3:15 om het Air Raid multiplayer level te openen

Capture The Briefcase scenario
Speel het Turncoat level uit met moeilijkheidsgraad "Secret Agent" en een tijd onder de 3:20 om het Capture The Briefcase multiplayer level te openen

Golden Gun scenario
Speel het spel uit met moeilijkheidsgraad "00 Agent" om het Golden Gun scenario te openen. In dit scenario moet je alle drie de delen van de golden gun vinden en al je tegenstanders ermee verslaan om te winnen

Castle level
Speel het Subway level uit met moeilijkheidsgraad "Agent" en een tijd onder de 2:15 om het Castle multiplayer level te openen

Team King Of The Hill level
Speel het King's Ransom level uit met moeilijkheidsgraad "Agent" en een tijd onder de 2:20 om de Team King Of The Hill multiplayer level te openen

Sky Rail level
Speel de Cold Reception level uit met moeilijkheidsgraad "Secret Agent" en een tijd onder de 3:15 om het Sky Rail multiplayer level te openen

Exotic skins
Speel het Cold Reception level uit met moeilijkheidsgraad "00 Agent" en een tijd onder de 3:25

Covert skins
Speel het City Of Walkways 1 level uit met moeilijkheidsgraad "Secret Agent" en een tijd onder de 3:45

Scientist skins
Speel het Masquerade level uit met moeilijkheidsgraad "00 Agent" en een tijd onder de 4:20

Soldier skins
Speel het Midnight Departure level uit met moeilijkheidsgraad "Agent" en een tijd onder de 3:05.

Contempory skins
Speel het spel uit met moeilijkheidsgraad " Agent" om Alec Trevlyan (006), Wai Lin, Max Zorin, May Day en Christmas Jones (jurk) te kunnen kiezen

Classic skins
Speel het spel uit met moeilijkheidsgraad " Secret Agent" om Tuxedo Bond, Baron Samedi, Oddjob en Jaws te kunnen kiezen

Suit skins
Speel het Curiour level uit met moeilijkheidsgraad "Secret Agent" en een tijd onder de 2:00

Security skins
Speel het King's Ransom level uit met moeilijkheidsgraad "Secret Agent" en een tijd onder de 3:45

Civilian skins
Speel het City Of Walkways 1 level uit met moeilijkheidsgraad "Agent" en een tijd onder de 3:35

Wildfire mode
Speel het City Of Walkways 2 level uit met moeilijkheidsgraad "Agent" en een tijd onder de 3:40

Gadget War mode
Speel het Fallen Angel level uit met moeilijkheidsgraad "Secret Agent" en een tijd onder de 2:45



NINTENDO 64 PLAYSTATION



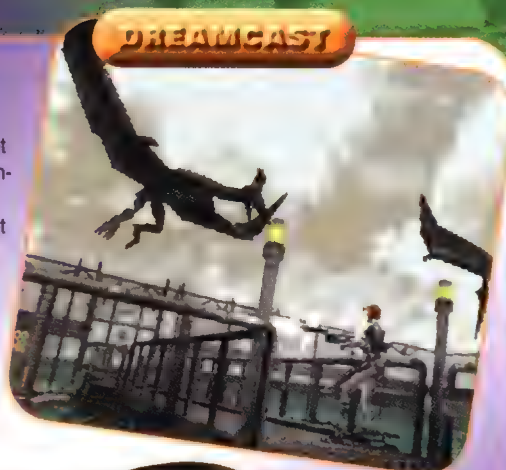
MEDAL OF HONOR 2 (UNDERGROUND)

Cheats van Jens De Keyzer.
Team gallery: Tik MOHUEQUIPE als code in het menu "secret codes"
Cartoon gallery: Tik MOHDESSINS als code in het menu "secret codes"
Dreamworks persoonlijke schermen: Tik DWIECRANS als code in het menu "secret codes"



ZEUS: MASTER OF OLYMPUS

Druk tijdens het spelen op [Ctrl] + [Alt] + C en tik daarna een van devolgende codes.
Delian Treasury: 1000 extra drachmae
Ambrosia: Win huidig scenario na een paar maanden
Fireballs from Heaven: Aangegeven lokatie aanvallen met vuurbal
Bowvine and Arrows: Toren schiet met koeien
Cheese Puff: Dairy workers hebben een kaaskostuum aan



DINO CRISIS

Alternatieve kostuums
Speel het spel 1 keer uit om het Army- en Battle-kostuum te kunnen kiezen
Speel het spel 2 keer uit om het Ancientkostuum te openen.
Grenade gun
Speel het spel 3 keer uit om alle einden te bekijken. Dan zal de Grenade gun met oneindige munitie aan het begin van het volgende spel beschikbaar zijn
Operation: WipeOut mode
Speel het spel binnen de vijf uur uit.





ECCO THE DOLPHIN

Van dolfijnen liefhebber Stefan Tamis uit Bodegaven.
Onkwetsbaar
Eet 6 rode vissen, 2 blauwe en dan 12 gele en als laatste 1 gestreepte vis. Ecco zal daarna rood worden en je bent onkwetsbaar!
Alle Levels
Linker trigger ingedrukt houden om te spinnen en tijdens het spinnen 7 keer je sonar gebruiken. Daarna moet je gaan tailwalken 7 seconden lang en Ecco maakt een geluidje. Als je nu op pauze drukt kan je ieder level kiezen
Grote witte haai
Grijp 7 rode vissen, daarna moet je aan het oppervlak 7 rondes gaan tailwalken. Dan gebruik je je sonar en Ecco maakt een haaien geluidje. Ecco verandert nu in een witte haai en met die haai kan je andere dolfijnen opeten
Walvis
In het eerste level moet je de gevangen baby-walvis redden, daarna 7 keer met de moeder praten. Dit geeft je het walvissen liedje dat je kan gebruiken om met de baby of de moeder te praten. Je verandert dan in een van die twee
Vitalit (Aquamarine)
1. Voor de waterval
2. In de doorgang rechts rood/roze gekleurde stenen weg op de zeebodem
3. Boven op de top van een van de stenen torens
4. Onder een tak boven het water. Is in de buurt van de haaien waar je niet kan komen

Vitalit (2)
Er is een vitalit kristal in de buurt van de great white in paromoer van Coral Reef. Je moet naar de kant gaan met de twee tunnels, zwem ertussen door en zwem langs de steen en de vitalit is vlakbij de bodem



EEUWIG Leven

kom verder, word beter, leef langer

PC CD-ROM



TONY HAWK 2

Pauzeer het spel en hou numpad 7 ingedrukt en toets de volgende dingen in: 3 keer spatiebalk, c, v, up, down, left, up, c, v, spatiebalk, v, b, spatiebalk, v, b.
Als je het correct invoert, begint het beeld te schudden. Daarna moet je terug gaan naar het menu en krijg je alle cheats geopend.

PC CD-ROM



THE SIMS

Gratis pizza

Druk tegelijk in: ctrl, shift en c. Je krijgt een vakje boven in beeld. Tik daar in: move-objects. Daarna bestel je een pizza.
Als de pizzabezorger aan komt lopen, zet je hem op pauze. Je klikt op de pizza en zet hem binnen ergens neer. Klik op de bezorger en delete hem. Laat het spel weer lopen en je hebt een gratis pizza.

PC CD-ROM



BALDURS GATE

Lars in the house.
Maak een nieuwe character aan of selekteer er een uit import. Als je begint in Candlekeep kun je naar de trainingsruimte gaan, gelegen in het zuiden van de stad. Ga naar binnen en neem de waardevolle spullen van je teamgenoten in.
Export je character voordat de training voorbij is. Quit en start een nieuw spel, selekteer je character uit de import lijst en voilà je hebt wat leuke goodies tot je beschikking.
Maar pas op: Ga NOOIT meer terug naar de trainingsroom want dan raak je de spullen kwijt.

NINTENDO 64

MARIO TENNIS

Tik de volgende codes in het Ring Tournament selektiescherm.

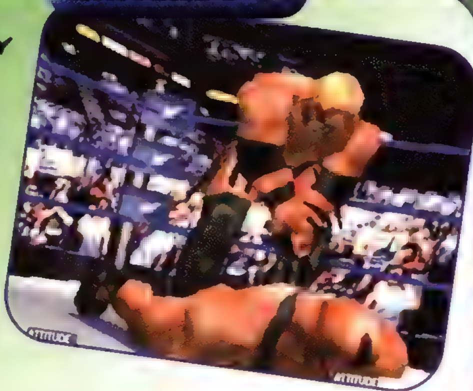
A3W5KQA3C	Mario Cup
UOUFMPUOM	Wario Cup
OF9XFQOFR	Peach Cup
M1C2YQM1W	Luigi Cup
LA98JRLAR	Waluigi Cup
MM55MQMMJ	Donkey Kong Cup
ARM6JQARU	Blockbuster Cup
N24K8QN2P	Bowser Cup
J6M9PQJ6U	Nintendo Power Cup
48HWOR482	MarioTennis.com Cup

EEUWIG Leven

kom verder, word beter, leef langer

NINTENDO 64

WWF: NO MERCY



Worstel als Funaki
Ga in het character selection scherm naar Tanka Michinoku en toets C-Links of C-Rechts
Worstel als Godfather
Ga in het character selection scherm naar Godfather en toets C-Links of C-Rechts
Worstel als Debra
Ga in het character selection scherm naar Terri en toets C-Links of C-Rechts
Worstel als Jacqueline
Ga in het character selection scherm naar Ivory en toets C-Links of C-Rechts
Fatal 4-way match
Kies Royal Rumble, dan "Select". Zet het aantal superstars op 4 en gebruik dan de volgende regels:
Count Out: No,
Pin: Yes,
Submission: "Yes",
TKO: "No",
Rope Break: "Yes",
DQ: "No",
Bloodshed: "Yes",
Time Count: "No".
Gebruik grondbewegingen van tegenstander
Win een Special en druk dan op A + B als je tegenstander op de grond ligt.
Bonusworstelaars
De volgende worstelaars kunnen gekozen worden door ze te kopen bij de Smackdown Mall of door de volgende taken te volbrengen.
Jerry Lawler: Versla de 21ste tegenstander in Survival mode
Shane McMahon: Versla de 31ste tegenstander in Survival mode
Mae Young: Versla de 41ste tegenstander in Survival mode
Cactus Jack: Versla de 51ste tegenstander in Survival mode
Ken Shamrock: Versla de 61ste tegenstander in Survival mode
Mick Foley: Versla de 71ste tegenstander in Survival mode
Vince McMahon: Versla de 81ste tegenstander in Survival mode
Shawn Micheals: Versla de 91ste tegenstander in Survival mode
Andre The Giant: Versla de 101ste tegenstander in Survival mode
Als alternatief kunnen de volgende figuren geopend worden door de Championship mode uit te spelen.
Vince McMahon: WWF course, chapter 10-3
Shane McMahon: Intercontinental course, chapter 9-4
Linda McMahon: WWF course, chapter 10-2
Earl Hebner: WWF course, chapter 10-4
Shawn Micheals: WWF course, chapter 10-9
Cactus Jack: Hardcore course, chapter 9-7
Mick Foley: WWF course, chapter 10-1
Andre The Giant: WWF course, chapter 10-8

GAME BOY COLOR

POKÉMON BLAUW/ROOD

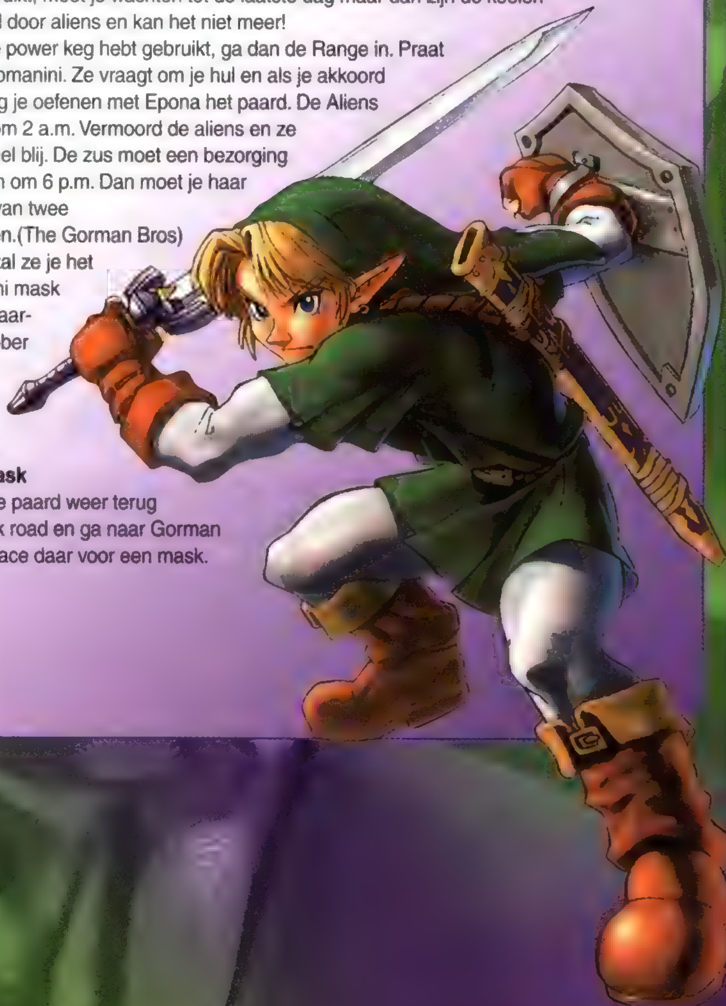
Deze cheat komt van Bart Mudde.
Onbeperkt aantal Masterballs
Zet je masterball met Select op de zesde plek in je inventory. Ga dan naar Viridian City naar de oude man, laat hem voordoen hoe je een Pokémon moet vangen. Vlieg dan naar de Cinnaber Island Gym. Naast de Gym is water, surf nu langs de kant omhoog en omlaag. Als je nu wordt aangevallen, zie je een vage tekening. Ren weg. Als je dan bij je inventory kijkt, zie je een vlekje bij je aantal Masterballs. Nu kan je ze onbeperkt gebruiken.

NINTENDO 64

LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK



Voor Niels van de Bor uit Eemnes heeft Zelda geen geheimen meer.
Laat de tijd langzamer lopen
Speel de Song of Time achterstevoren, de tijd op de klok gaat langzamer, maar je loopt nog steeds even snel. Dit is heel handig als je niet steeds weer opnieuw wilt beginnen.
Het liedje is: C-onder, A, C-rechts, C-onder, A, C-rechts
Twaalf uur verder
Speel dit lied: C-rechts, C-rechts, A, A, C-onder, C-onder.
Terug tot de eerste dag
Speel het liedje Song of Time: C-rechts, A, C-onder, C-rechts, A, C-onder
Bremen Mask
Ga 's avonds naar de Laundry Pool en praat tegen de jukebox vent. Je krijgt nu het Bremen mask!
Kafel's Mask
Ga naar Mayor's office. Ga door de rechter deur. Praat tegen de vrouw. Je krijgt nu Kafel's mask!
Mask of Truth
Ga naar Spider's house. Versla alle Scultula's en pak ook alle 30 gouden tokens. Je moet bugs gebruiken bij de gaten in de muur (waar je normaal magic beans in plant) een bom bij de steen op de grond, het Deku's masker om te veranderen, twee magic beans en een Bottle. Als je ze alle 30 hebt ga dan naar de veranderde man en vraag wat aan hem. Nu krijg je de Mask of Truth.
Great Farrie's Mask
Vind een feetje bij de Laundry Pool (overdag). Breng haar naar de Great Farrie in het noorden en ontvang het Great Farrie's mask!
Krijg Epona terug
Om Epona terug krijgen moet je de power kegs kunnen gebruiken.
Ga naar Milk road en gebruik de power keg om de grote steen weg te halen. Als je hem niet gebruikt, moet je wachten tot de laatste dag maar dan zijn de koeien ontvoerd door aliens en kan het niet meer!
Als je de power keg hebt gebruikt, ga dan de Range in. Praat tegen Romanini. Ze vraagt om je hul en als je akkoord gaat mag je oefenen met Epona het paard. De Aliens komen om 2 a.m. Vermoord de aliens en ze wordt heel blij. De zus moet een bezorging afleveren om 6 p.m. Dan moet je haar redden van twee bandieten.(The Gorman Bros) en dan zal ze je het Romanini mask geven waarmee je ober kan worden in de Milk bar.
Race Mask
Rij met je paard weer terug naar Milk road en ga naar Gorman ranch. Race daar voor een mask.



DREAMCAST



NBA SHOWTIME: NBA ON NBC

Met dank aan Frank 'slamdunk' Faay.

Speel als Team Mascotte

Team	Initials	PIN
Hawks	HAWK	0322
Bulls	BENNY	0503
Hornets	HORNET	1105
Rockets	TURBO	1111
Pacers	BOOMER	0604
Timberwolves	CRUNCH	0503
Nets	SLY	6765
Suns	GORILA	0314
Jazz	BEAR	1228
Sonics	SASQUA	7785

Create-A-Player Characters

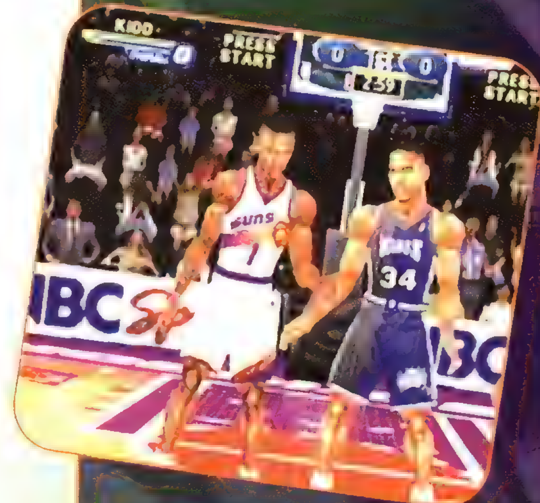
Player	Initials	PIN
Kerri the Female Player	KERRI	0220
Kerri in Alternate Uniform	KERRI	1111
Lia the Female Player	LIA	0712
Lia in Alternate Uniform	LIA	1111
Retro Rob	RETRO	1970
Pinto Horse	PINTO	1966
White Horse	HORSE	1966
Small Alien	SMALLS	0856
Large Alien	BIGGY	0958
Nikko the Devil Dog	NIKKO	6666
Old Man	OLDMAN	2001
Clown	CRISPY	2084
Pumpkin	JACKO	1031
Wizard	THEWIZ	1136
Referee	THEREF	7777

Universal Monsters

Monster	Initials	PIN
Frankenstein	FRANK	1931
The Mummy	MUMMY	1932
The Bride of Frankenstein	BRIDE	1935
The Wold Man	WOLFMN	1942
The Creature From the Black Lagoon	CREATR	1954

Midway Staff

Staff Member	Initials	PIN
Mark Turmell	TURMEL	0322
Rob Gatson	GATSON	1111
Mark Guidarelli	GUIDO	6765
Dan Thompson	DANIEL	0604
Jeff Johnson	JAPPLE	6660
Jason Skiles	JASON	3141
Sal DiVita	SAL	0201
Jennifer Hedrick	JENIFR	3333
Jennifer Hedrick in Alt. Uniform	JENIFR	1111
Eugene Geer	E GEER	1105
Matt Gilmore	MATT G	1006
Tim Bryant	TIMMYB	3314
Jim Gentile	GENTIL	1228
John Root	ROOT	6000
Jon Hey	JONHEY	8823
Andy Eloff	ELOFF	2181
Mike Lynch	LYNCH	3333
Paulo Garcia	PAULO	0517
Brian LeBaron	GRINCH	0222
Alex Gilliam	LEX	0014
Jim Tianis	DIMI	0619
Dave Grossman	DAVE	1104
Tim Moran	TIMCRP	6666
Larry Wotman	STRAT	2112
Chris Skrundz	CMSVID	0000
Beth Smukowski	BETHAN	1111
Paul Martin	STENTR	0269



Misc Players

Person	Initials	PIN
Shawn Liptak	LIPTAK	0114
Isiah Thomas	THOMAS	1111
Tim Kitzrow	TIMK	7785
Willy Morris	WIL	0101
Greg Cutler	CUTLER	1111
Chad Edmunds	CHAD	0628

Andere Cheats

Druk in het Tonight's Match-Up op Turbo, Shoot en Pass om een van de volgende codes in te voeren. De nummers komen overeen met het aantal keren respektievelijk welke knop moet worden ingedrukt.

Show Shot %:	0-0-1 Down
Tournament mode:	1-1-1 Down
Show Hotspot:	1-0-0 Down
No Hotspots:	2-0-1 Up
Fog On:	1-2-3 Up
Thick Fog On:	1-2-3 Down
Swamp Fog On:	1-2-3 Right
Night Fog On:	1-2-3 Left
Snow On:	1-2-1 Left
Blizzard On:	1-3-1 Left
Rain On:	1-4-1 Left
Big Head mode:	2-0-0 Right
No Replays:	3-3-1 Left
Team Uniform:	4-0-0 Right
Midway Uniform:	4-0-1 Right
Home Uniform:	4-1-0 Right
Away Uniform:	4-2-0 Right
Alternate Uniform:	4-3-0 Right
No Tip Off:	4-4-4 Up
ABA Ball:	2-3-2 Right
Unlimited Turbo:	4-1-1 Up
Unlimited Fouls:	2-2-2 Right



Bonus Courts

In het Choose Team screen, gebruik je de volgende knoppencombinaties.

Team 1:	(Left) Hold Up + Turbo
Team 2:	(Right) Hold Down + Turbo
Street Court:	Hold Left + Turbo
Island Court:	Hold Right + Turbo
Midway Court:	Hold Up + Shoot + Pass
NBC Court:	Hold Down + Shoot + Pass



PC CD-ROM



GRAND PRIX 3

Handigheidje van Joost de Bakker uit Dronten.
Als je uit de bocht bent gevlogen, druk dan op 'Shift+R' en je auto wordt weer op de baan geplaatst.

PC CD-ROM



SWAT 3: CLOSE QUARTERS BATTLE

Met dank aan Pieter Dankers.
Terwijl je speelt druk je op SHIFT + ~ om de console te voorschijn te laten komen, vervolgens tik je een van de onderstaande codes.
lamleet: Complete alle objectives, Win de missie
johnwoo: De hele game wordt langzamer
swatlord: God mode voor hele team
biggerpockets: Unlimited ammo
casual: Team mist broeken en shirts
doubleshot: Wapen schiet sneller
nc17: Lichamen bloeden meer wanneer ze geraakt zijn
noshades: Nachtmissies spelen alsof het dag is
whosyourboss: Teammate schiet met wapen
hotstuff: Verdachten zijn moeilijker om te killen
justin: Verdachten geven zich nooit over
rabies: Killer ratten (wanneer je schiet)
Friendly Fire uitzetten
Open "swat.cfg" met een tekst editor. Verander de zin "shootgoodguys=1" naar "shootgoodguys=0".
Jouw kogels zullen je teamleden niet doden tijdens de game.

PLAYSTATION 2



FIFA 2001

Een wedstrijd altijd winnen
Start een wedstrijd en wacht 2 minuten dan druk je op pause en houd L1+L2 ingedrukt en druk op kruisje, nog een keer kruisje en dan ●
Schiet verder
Ga naar het titelscherm en druk op 2X kruisje, 1X ●, ▲, ■, en 2X R1
Speel met het Allstar team
Ga naar het team selection screen en kies Arsenal. Hou ● ingedrukt als je op start drukt. Start de wedstrijd en je speelt met het Allstar team.



NINTENDO 64



TUROK 3

Van N64 freak Vincent Vandaele.
Onsterfelijk: vul in (raven) (salmon) (eagle) (bear) (lizard) (rabbit) als paswoord in het "enter new secret" menu
Alle wapens: (owl) (bear) (owl) (insect) (hawk) (owl)
Oneindig munitie: (salmon) (elk) (bull) (snake) (eagle) (salmon)
Alle sleutels: (lizard) (dragonfly) (bull) (bear) (wolf) (eagle)
Warp level 1: (frog) (elk) (horse) (dragonfly) (wolf) (rabbit)
Warp level 2: (owl) (owl) (horse) (elk) (elk) (elk)
Warp level 3: (owl) (rabbit) (bear) (insect) (frog) (cougar)
Warp level 4: (bear) (horse) (raven) (eagle) (horse) (coyote)
Warp level 5: (bear) (dragonfly) (horse) (bear) (frog) (elk)
Geen hoofden: (lizard) (elk) (eagle) (owl) (salmon) (horse)
Grote hoofden: (cougar) (wolf) (snake) (rabbit) (lizard) (coyote)
Grote handen en voeten:(lizard) (lizard) (dragonfly) (horse) (lizard) (coyote)
Dunne lijfjes: (horse) (eagle) (snake) (cougar) (insect) (salmon)
Kleine lijfjes: (frog) (frog) (salmon) (insect) (wolf) (cougar)
Mannequin mode: (snake) (bull) (snake) (frog) (bear) (elk)
Pen en inkt mode: (jaguar) (horse) (elk) (fish) (jaguar) (hawk)
Gasping mode: (dragonfly) (bull) (rabbit) (salmon) (eagle) (raven)
Gouraud shaded graphics: (lizard) (salmon) (insect) (salmon) (wolf) (dragonfly)
Menu madness: (rabbit) (owl) (horse) (insect) (bear) (bear)
Full pause screen: (rabbit) (owl) (lizard) (elk) (salmon) (rabbit)
View credits: (elk) (elk) (elk) (elk) (elk) (elk)

erSales

postbus 1914, 2003 BA Haarlem
of powersales@powerunlimited.nl

Iets te verkopen? Al lang op zoek naar een bepaald spel? Of wil je spelletjes waar je zo langzamerhand echt op uitgekeken bent ruilen voor verse? Dan kun je met je aanbieding of oproep terecht in de rubriek POWER SALES.
Die service is voor onze lezers GRATIS, voor niks dus.
Er zijn eigenlijk maar twee regels, maar daar houden we dan ook strak de hand aan:
1. Commerciële advertenties zijn NIET gratis. Als je een handeltje wil opzetten, moet je ook bereid zijn om te investeren. Neem dan contact op met onze advertentie-afdeling voor de geldende tarieven.
2. Illegale advertenties worden geweigerd. '200 PC-spellen zonder handleiding aangeboden', dat vertrouwen we niet. Bovendien is dat strafbaar.
Voorlopig geven we nog geen maximum-lengte op, maar houd het een beetje kort: ga geen ellenlange titel-lijsten opgeven, onze ruimte is beperkt.
De redactie behoudt zich overigens het recht voor bepaalde advertenties te weigeren uit ruimtegebrek, uit twijfel over de inhoud of om andere reden, zonder opgave van die reden.

STUUR JE POWER SALES ADVERTENTIE NAAR
POWER UNLIMITED (POWERSALES)
POSTBUS 1914, 2003 BA HAARLEM
OF POWERSALES@POWERUNLIMITED.NL

Vermeld zowel je naam als je adres!

COMMERCIËLE POWER SALES ADVERTENTIES
De gratis rubrieksadvertenties voor lezers van Power Unlimited zullen gespeld worden. Een commerciële advertentie, geplaatst in deze omgeving, mag zich dus ook in bijzondere aandacht verheugen. Interesse? Neem contact op met VNU Business Publications, Verkoop binnendienst 023 - 5463450; fax 023 - 5465508 voor de speciale voorwaarden, tarieven en formaten.
Maak goede afspraken bij het ruilen, kopen en verkopen van soft- en hardware. Power Unlimited is niet aansprakelijk voor misgelopen transacties.

Nintendo

Te ruil: Mijn Nintendo 64 met twee controllers, expansionpack, rumblepack, controllerpack en nog een paar spellen waaronder Goldeneye en Rainbow Six tegen jouw Dreamcast met het liefst twee controllers en een spel. Voor snelle bellers ook nog wat Nintendo-magazines. Tel.055-5335988 (omgeving Apeldoorn) en vraag naar Tim. Waarschijnlijk geen vervoer.

Te koop/ te ruil: N64 met twee controllers en vier spellen: Goldeneye, F1 World Grand Prix, South Park, Fifa 99 voor ƒ350,- of ruilen tegen PlayStation met één of twee controllers (en liefst omgebouwd) met drie of vier spellen. Tel.0416-341940 (omgeving Waalwijk) en vraag naar Pim.

Gevraagd: Game Boy Color met accu en lader het liefst blauw (geen vereiste) met eventueel accessoires. Over de prijs worden we het wel eens mail naar: jessieb101@hotmail.com

Te koop: Nintendo 64, twee controllers, memorypack, expansionpack en zes spellen: Perfect Dark, Zelda, Goldeneye, Mission Impossible, F1 World Grand Prix en G.A.S.P. Prijs: ƒ500,-. Tel.0181-637253 (omgeving Spijkenisse).

Te koop: N64 met twee controllers, expansionpack en zeven spellen. Onder andere: Donkey Kong, Ridge Racer, Zelda en Goldeneye. Prijs: ƒ550,- of ruilen tegen Dreamcast met Crazy Taxi en drie andere spellen. Tel.078-6172893 en vraag naar Menno.

Te koop: SNES met twee controllers en zeven spellen met handboek. Prijs: ƒ400,-. Tel.0113-572835 (omgeving Yerseke) en vraag naar Martin.

Te koop: N64, vier controllers, 4 Mb memorycard, expansionpack en eenentwintig spellen onder andere: Perfect Dark, Turok Rage Wars, Shadowman, Mario 64, Mariokart 64, Super Smash Bros, Goldeneye, Jet Force Gemini. Inclusief alle kabels, veel magazines, walkthroughs en cheats. Alles compleet en in goede staat. Prijs: ƒ799,-. Tel.0252-412619 (omgeving Lisse) en vraag naar Marcel. Bellen rond 18.00 uur.

Te koop/ te ruil: Super Nintendo met vijf Mario-spellen en save´s, Dark Water, Street Fighter II, Mortal Kombat 3 met codes en aansluitkabels en twee joypads. Prijs: ƒ125,- of ruilen tegen een Game Boy Color en Pokémon Yellow. Maakt niet uit welke kleur de Game Boy Color heeft. Tel.024-3736116 (omgeving Nijmegen) en vraag naar Ralph.

Gevraagd voor N64: Een rumble pack. In goede staat (met handleiding). Niet meer dan ƒ25,-. Mail naar Edgarxx@hotmail.com

Gevraagd voor Nintendo 64: Expansionpack voor ƒ40,- of wat meer of te ruil tegen een rumble pack. Het liefst omstreeks Amsterdam. Tel.06-15196366 of mail naar: stijnajax@yahoo.com

Te ruil gevraagd: Mijn Nintendo 64 met vijf spellen waaronder Fighting Force 64, Wipeout 64, 1080° Snowboarding, een rumblepack, controllerpack, een memorycard (één controller) tegen jouw PSX (het liefst omgebouwd) met minstens vijf leuke spellen en een memorycard. Tel.0528-351079/ 06-16926743 (omgeving Hoogeveen) en vraag naar David. Bellen na 16.00 uur.

Te koop tegen elk aannemelijk bod: Een Super Nintendo met twee controllers en deze spellen: Mr. Nuts, de Smurfen, Robocop 3 en voor de Game Boy: Pokémon Red, Warioland 3, Duck Tales, Spiderman, Fastest Lap, Mario Yoshi, Tetris, Mickey´s Dangerous Chase. Tel.0252-418411 (Zuid-Holland) en vraag naar Niels of Gerrie.

N64 spellen te koop: Carmageddon 64 ƒ40,-, 1080° Snowboarding ƒ50,-, Supercross 2000 ƒ50,-, Turok 2 ƒ50,-, Destruction Derby ƒ60,-. Alles in één ƒ225,-. Tel 020-4976446 (omgeving Haarlemmermeer) en vraag naar Mark.

Te koop: N64 Mario pak (N64 + 1 Controller + Mario 64), Zelda 64:Ocarina Of Time en expansionpack. Alles compleet in doos met handleiding. Vraagprijs ƒ275,-. Tel.06-27115149 (omgeving Maas & Waal) en vraag naar Mark. Bel na 18.00 uur.

Te koop: N64, drie controllers, expansionpack, R/F switch, twee memorycards, rumble pack en veertien spellen onder andere: Perfect Dark, Goldeneye, Banjo Kazooie, Zelda en Mario Kart. Tel.0316-331265 (omgeving Arnhem) en vraag naar Haico.

Te ruil voor Game Boy: Race Driving (racespel) of Kirby´s Dreamland tegen een WWF-spel voor de Game Boy. Tel.0541-536392 (omgeving Oldenzaal) en vraag naar Poppo of mail naar: poppohofsteenge@hotmail.com

Te koop gevraagd: Game Boy Color met adapter en batterypack en het spel Super Mario Bros de Luxe. Voor circa ƒ80,-. Bellen doordeweeks na 16.00 uur en in het weekend na 18.00 uur. Tel.055-5052049 (omgeving Apeldoorn) en vraag naar Maikel.

PlayStation

Te koop/ te ruil voor de PlayStation: controller (Top Fighter QJ). Over de prijs worden we het wel eens. Of te ruil tegen dual shock controller. Zelf ophalen. Tel.077-3511294 (omgeving Venlo) en vraag naar Bart of Roy.

Te koop: Omgebouwde PlayStation, twee dualshock- en één normale controller, een memorycard, een Mad Catz-stuur met pedalen, veel demo´s en negentwintig spellen. Onder andere: Tekken 3, Syphon Filter 1 en 2, MGS, Spiderman, Tenchu 2 en Gran Turismo. Prijs: niet over te corresponderen. Tel.06-14113630 (omgeving Lelystad) of mail naar: pattymayo@netmail.nl. Geen vervoer en bellen na 19.00 uur.

Gezocht: Wie o wie heeft codes voor Rayman 2 op de PSX? Mail dat even naar: wieell@pobox.uu.nl

Te koop voor de PSX: Vagrant Story ƒ70,-, Tomb Raider ƒ30,-, Quake ƒ50,-, Crash Bandicoot 2 ƒ30,-, Crash Bandicoot 3 ƒ40,-, MDK ƒ15,-, Oddworld Abe´s Oddessy ƒ20,-, Oddworld Abe´s Exodus ƒ35,-, Rollcage ƒ35,-, Medievil ƒ30,-, Medievil 2 ƒ60,-, Apocalypse ƒ50,-. Tel.050-5734155 (omgeving Groningen) en vraag naar Kirril.

Gevraagd: Omgebouwde PSX met twee controllers voor ƒ150,- à ƒ175,-. Tel.026-3649781. Buiten omgeving Arnhem heb ik geen vervoer.

Te koop gevraagd: Dragonball Z Ultimate Battle 22 voor PSX (liefst Engels maar Japans is ook goed). Over de prijs worden we het wel eens. Ik heb Legends en Final Bout al. Mail naar: games@wargod.myweb.nl

Te koop: Omgebouwde PlayStation, één dualshock controller, één gewone controller, memorycard en 32 spelletjes onder andere: Resident Evil 3, Syphon Filter 2, Tony Hawk 2 etc. prijs 500,- Tel. 06-50938679 (omgeving Maartensdijk) en vraag naar Thomas.

Te koop: PlayStation met twee controllers en zeven spellen waaronder: Tony Hawk Pro Skater 2 en een game cracker voor backup spellen. Dit alles voor maar ƒ350,-. Tel.079-3411048 (omgeving Den Haag) en vraag naar Desmond.

Te koop gevraagd: Omgebouwde PSX met twee controllers (liefst dualshock) en een aantal games. Over de prijs worden we het wel eens, liefst omgeving Zutphen.
Tel. 06-27127350 of mail naar: j.elizen@hccnet.nl

NEDGAME

VIDEOGAMES

PRIJSDOORBRAAK !!
FL. 499,-
128 BIT SPELCOMPUTER, INCLUSIEF SEGA JOYPAD, MODEM, AANSLUITINGEN EN DEMO CD.
ALLEEN GELDIG BIJ AANSCHAF VAN 2 GAMES



WWW.NEDGAME.NL

- DAGELIJKSE UPDATE
- BESTEL ONLINE
- BEKIJK DIRECT WAT ER NIEUW BINNEN IS
- NIEUW & GEBRUIKT



PLAYSTATION

A-2 RACER 3	69 95
ACE COMBAT 3	109 95
ALIEN RESURRECTION	119 95
ALL STAR TENNIS 2000	99 95
ALUNDRA 2	79 95
AREA 51	59 95
ARMY MEN 3D	79 95
ATLANTIS	59 95
BATTLETANX	119 95
BLOODY ROAR 2	59 95
BREATH OF FIRE 3	59 95
BUGS BUNNTY	59 95
BUST A MOVE 4	39 95
CARMAGEDDON	59 95
CASTROL HONDA S	59 95
CHASE THE EXPRESS	99 95
CIVILIZATION 2	79 95
COLIN MCRAE	54 95
COLIN MCRAE 2	119 95
COLONY WARS 3	59 95
COMMAND & CONQ	39 95
C & C RED ALERT	39 95
C & C RETALIATION	59 95
CONTRUCTOR + MEM	59 95
COOL BOARDERS 4	54 95
CRASH BANDICOOT	54 95
CRASH BANDICOOT 2	54 95
CRASH BANDICOOT 3	54 95
CRASH BASH	109 95
CRASH TEAM RACING	109 95
DARKSTALKERS 3	79 95
DE SMURFEN	59 95
DINO CRISIS	59 95
DISNEY'S DINOSAUR	99 95
DISNEY'S HERCULES	54 95
DISNEY'S TARZAN	54 95
DISNEY'S TETRIS	59 95
DRIVER	54 95
DRIVER 2	99 95
DUKES OF HAZZARD	79 95
EAGLE ONE	119 95
EEN LUIZENLEVEN	54 95
EURO 2000	119 95
EVERYBODY'S GOLF 2	69 95
F1 2000 SEASON 2000	119 95
FIFA SOCCER 99	59 95
FIFA SOCCER 2001	119 95
FINAL FANTASY 7	54 95
FINAL FANTASY 8	54 95
FINAL FANTASY 9 (USA)	179 95
FISHERMAN'S BAIT 2	119 95
FORMULA ONE 2000	109 95
FRONT MISSION 3	119 95
FUTURECOP L A PD	59 95
GALERIANS (4 CD RPG)	119 95
GLOVER	39 95
GRAN TURISMO	54 95
GRAN TURISMO 2	54 95
GTA	54 95
GTA LONDON	39 95
GTA 2	59 95
GRANDIA	119 95
GRIND SESSION	99 95
HEART OF DARKNESS	39 95
IN COLD BLOOD	119 95
ISS PRO EVOLUTION	119 95
JACKY CHAN	69 95
KOUDELKA	69 95
LEGEND OF LEGAIA	119 95
LMA MANAGER	119 95
LUCKY LUKE	59 95
MADDEN 2001	119 95
MARVEL VS STR F	79 95
MEDAL OF HONOR	54 95
MEDAL OF HONOR 2	119 95
MEDIEVIL 2	79 95
MEGAMAN X4	59 95
METAL GEAR SOLID	54 95
MICKEY'S WILD ADV	54 95
MOTO RACER 2	54 95
MOTO RACER 3	109 95
MUPPET RACEMANIA	69 95
MUSIC 2000	109 95
NBA LIVE 2001	119 95
NEED FOR SPEED 4	39 95
NEED FOR SPEED 5	79 95
NHL 2001	119 95
NIGHTMARE CREAT 2	119 95
PAC-MAN WORLD	79 95
PARASITE EVE 2	99 95
POCKET FIGHTER	39 95
POOL HUSTLER	59 95
POPULOUS THE BEGINN.	39 95
PREMIER MAN 2000	119 95
PRO PINBALL BIG RACE	59 95
PUCHI CARAT + CONTR	59 95
RAINBOW SIX	119 95
RAYMAN	59 95
RAYMAN 2	39 95
RE-VOLT	59 95
READY 2 RUMBLE	59 95
RESIDENT EVIL 2	54 95
RESIDENT EVIL 3	59 95
RESIDENT EVIL GUN	119 95

PLAYSTATION

RIDGE RACER TYPE 4	54 95
ROAD RASH JAILBREAK	59 95
ROLLCAGE 2	59 95
RONALDO V-FOOTBALL	99 95
SAGA FROONTIER 2	109 95
SHADOW MAN	39 95
SILENT HILL	54 95
SOUL REAVER	39 95
SOUTH PARK	39 95
SOUTH PARK RALLY	79 95
SPEC OPS 2	39 95
SPIDERMAN	119 95
SPORTS CAR GT	39 95
SPYRO 2	54 95
STAR OCEAN	69 95
STAR TREK INVASION	119 95
STAR WARS JEDI POW	119 95
STREET SKATER 2	59 95
SUIKODEN 2	119 95
SUPERBIKE 2000	119 95
SUPERCROSS 2000	79 95
SYPHON FILTER 2	99 95
TEKKEN 3	54 95
TENCHU 2	119 95
THE FIFTH ELEMENT	39 95
THE GRANTSTREAM S	59 95
THE LOST WORLD	39 95
THE NEXT TETRIS	59 95
THE X-FILES	79 95
THEME HOSPITAL	59 95
THEME PARK	59 95
THEME PARK WORLD	119 95
THIS IS FOOTBALL 2	119 95
TIME CRISIS	54 95
TOCA TOURINGCAR 2	54 95
TOMB RAIDER 3	54 95
TOMB RAIDER 4	79 95
TOMBI 2	79 95
TOMORROW NEVER D	54 95
TONY HAWK	54 95
TONY HAWK 2	119 95
TOY STORY 2	54 95
TRASHER SKATE & D	59 95
TRON BONNE	59 95
TRUE PINBALL	39 95
URBAN CHAOS	119 95
V-RALLY	39 95
V-RALLY 2	54 95
VAGRANT STORY	119 95
VANDAL HEARTS 2	119 95
WACKY RACES	79 95
WARZONE 2100	39 95
WIPEOUT SP EDITION	79 95
WORMS	39 95
WORMS ARMAGEDDON	59 95
WWF SMACKDOWN	119 95
X-MEN MUTANT ACAD	79 95
X-MEN VS STREETF	79 95

ACCESSOIRES

ASCI ARCADE STCK	25 00
DATEL MEM 120 BL	79 95
DATEL MEM. 360 BL	99 95
DATEL MEM 720 BL	119 95
DRAADLOZE PAD	69 95
FERRARI RACEWHEEL	129 95
GRAPHIC KIT	29 95
LINK CABLE	29 95
MADCATZ RACEWHEEL	99 00
RF UNIT	39 95
RGB SCART KABEL	29 95
SAKARA JOYPAD	24 95
SCORPION GUN	99 95
SONY DUAL SHOCK	69 95
SONY MEM CARD	34 95
SONY MULTI TAP	69 95
SPACE STATION	59 95
VERLENGKABEL	24 95
X-PLORER 9002 + MEM	79 95



Psone CONSOLE
NU MET GRATIS 2e JOYPAD !!
Fl. 299,-

NU BESTELLEN, MORGEN IN HUIS !!

SEGA DREAMCAST

AERO WINGS	59 95
CHU CHU ROCKET	59 95
CRAZY TAXI	129 95
DEAD OR ALIVE 2	129 95
ECCO THE DOLPHIN	129 95
ECW HARDCORE	79.95
EVOLUTION (RPG)	129 95
F1 WORLD G.P 2	129 95
FERRARI F355	129 95
FIGHTING FORCE 2	129 95
HALF LIFE	129 95
HIDDEN & DANGEROUS	129 95
HYDRO THUNDER	59 95
MARVEL VS CAPCOM 2	129 95
MDK 2	79 95
METROPOLIS STREET RA	129 95
NBA 2K	129 95
PLASMA SWORD	129 95
POWER STONE 2	129 95
QUAKE 3	129 95
RAINBOW SIX	129 95
RAYMAN 2	129 95
RE-VOLT	79 95
READY 2 RUMBLE	59 95
RED DOG	129 95
RESIDENT EVIL 2	129 95
RESIDENT EVIL 4	129 95
SEGA GT	129 95
SHADOWMAN	129 95
SHENMUE	BEL !!!
SLAVE ZERO	129 95
SNOW SURFERS	79 95
SONIC ADVENTURES	129 95
SONIC SHUFFLE	129 95
SOUL CALIBUR	129 95
SOUL REAVER	129 95
STAR WARS RACER	129 95
SWORD OF BERSERK	129 95
THE HOUSE OF THE D	129 95
THE H. OF D. + GUN	239 95
TOKYO HIGHWAY	59 95
TOMB RAIDER 4	129 95
TONY HAWK	129 95
TRICK STYLE	79 95
UEFA STRIKER	79 95
V-RALLY 2	129 95
VIRTUA FIGHTER 3TB	129 95
VIRTUA STRIKER 2	129 95
VIRTUA TENNIS	129 95
WACKY RACES	129 95
WETRIX	59 95
WILD METAL	59 95
WORMS ARMAG	129 95
ZOMBIE REVENGE	129 95



TIJDELIJK FL. 25,- !!!

MADCATZ DREAMPAD. EINDELIJK EEN JOYPAD MET ZES KNOPPEN NAAST ELKAAR, SPECIAAL ONTWIKKELD VOOR DE FIGHTING GAMES LEVERBAAR IN 5 KLEUREN NU PER STUK fL. 59,95 MAAR BIJ BESTELLING VAN 2 DREAMCAST SPELLEN SLECHTS FL. 25,- !!!

4 MEG MEMORY CARD	79 95
ACTION REPLAY (SPEELT IMPORT CD'S)	109 95
ARCADE STICK	129 95
DREAMCAST GUN	129 95
MADCATZ DREAMPAD	59 95
MADCATZ STUUR + PED	129 95
RGB KABEL	39 95
RUMBLE PACK MADC	49 95
SEGA CONTROLLER	79 95
VERLENGKABEL	24 95
VISUAL MEMORY	79.95

ALLEEN BIJ ONS VERZENDKOSTEN GRATIS BOVEN DE FL. 175,- ANDERS FL. 15,- PER ZENDING

GRATIS CATALOGUS BIJ IEDERE BESTELLING!!!

NINTENDO 64

1080 SNOWBOARDING	49 95
ARMORINES	39 95
ARMY MEN	139 95
BANJO KAZOOIE	59 95
BASS HUNTER 64	79 95
BATTLETANX	139 95
CARMAGEDDON 64	39 95
CASTLEVANIA LEGACY	139 95
DONKEY KONG + EXP	139 95
EARTHWORM JIM 3-D	39 95
ECW HARDCORE REV	79 95
F-ZERO X	59 95
FIFA SOCCER 99	79 95
GAUNTLET LEGENDS	59 95
GOLDENEYE 007	89 95
HYDRO THUNDER	59 95
I S S PRO 2000	139 95
JET FORCE GEMINI	49 95
MAGICAL TETRIS	79 95
MARIO GOLF	139 95
MARIO KART 64	89 95
MARIO PARTY 2	139 95
MARIO TENNIS	139 95
MICRO MACHINES 64	39 95
MISSION IMPOSSIBLE	59 95
NUCLEAR STRIKE 64	59 95
PERFECT DARK	159 95
PILOTWINGS 64	59 95
POKEMON SNAP	139 95
POKEMON STADIUM	159 95
RAYMAN 2	129 95
RE-VOLT	39 95
READY 2 RUMBLE	59 95
RIDGE RACER 64	139 95
ROAD RASH 64	59 95
SHADOW MAN	59 95
SOUTH PARK	79 95
SOUTH PARK LUV SHACK	39 95
SUPER SMASH BROS	119 95
TAZ EXPRESS	129 95
TOP GEAR RALLY 2	79 95
TONIC TROUBLE	59 95
TRACK & FIELD 2000	139 95
TUROK 3	129 95
TUROK RAGE WARS	39 95
WCW NWO REVENGE	79 95
WCW NWO WORLD	59 95
WORLD DRIVER CH	79 95
WWF WRESTLEMANIA 2	139 95
XENA WARRIOR PRINC	59 95
ZELDA 64	79 95

ACCESSOIRES

ACTION REPLAY PROF	129 95
EXPANSION PACK	69 95
MEM. + RUMBLE PAK	49 95
N64 COLOR EDITION	249 00
N64 MARIO PACK	299 00
N64 PIKACHU EDITION	299 00
NINTENDO JOYPAD	59 95
NINTENDO MEM C	59 95
NINTENDO RF SWITCH	59 95
NINTENDO RUMBLE P	59 95
TRANSFER PAK	49 95
UNIVERSAL ADAPTER	89 95
VERLENGKABEL	24 95



THE WORLD IS NOT ENOUGH!!!
BEL NU VOOR RESERVERINGEN



COMPETITION PRO JOYPAD, NU BIJ BESTELLING VAN 2 N64 GAMES GEEN FL 39.95 MAAR SLECHTS FL. 15,-
(AFB WIJKT AF. DE PRO JOYPAD HEEFT EXTRA FUNCTIES)

ALLE ARTIKELEN IN DEZE ADVERTENTIE ZIJN NIEUW, BEKIJK ONS GEBRUIKTE ASSORTIMENT OP WWW.NEDGAME.NL OF BEL VOOR INFO.
TEVENS HONDERDEN GAMES VOOR DE 8 EN 16 BIT SYSTEMEN OP VOORRAAD!!!

GAMEBOY COLOR

ALL STAR TENNIS	69 95
ASTERIX & OBELIX	69 95
BABE AND FRIENDS	39 95
BELLE EN HET BEEST	79 95
BLACK BASS FISHING	39.95
BUGS BUNNY & LOLA	79 95
CHESSMASTER	39 95
CONCERS POCKET T	79 95
DAFFY DUCK	79 95
DE SMURFEN 3	69 95
DISNEY'S DINOSAUR	79 95
DONKEY KONG COLOR	79 95
DRIVER	79 95
GAME & WATCH G 3	59 95
KONAMI GB COL 2	39 95
KONAMI WINTER GAMES	39 95
LOONY TUNES	79 95
LOONY TUNES COLLECT	79 95
LUCKY LUKE	69 95
MARIO GOLF	79 95
METAL GEAR SOLID	79 95
MONTEZUMAS RETURN	24 95

BIJ AANKOOP VAN EEN GAMEBOY COLOR + SPEL EEN ADAPTER + BATTERY PACK GEEN FL 39 95 MAAR SLECHTS
FL. 15,-

MS PAC MAN	39 95
MUPPETS	79 95
PERFECT DARK	79 95
POKEMON BLUE	79 95
POKEMON PINBALL	79 95
POKEMON RED	79 95
POKEMON TRADINGC	119 95
POKEMON YELLOW	79 95
RAYMAN	79 95
ROADSTERS	39 95
ROBBEDOES	79 95
SPEEDY GONZALES	79 95
STAR WARS RACER	59 95
SUPER MARIO BROS	79 95
TAZMANIA	79 95
TETRIS DX	59 95
TOM & JERRY	79 95
TOMB RAIDER	79 95
TONY HAWK	79 95
TOY STORY 2	79 95
TWEETY & SYLVESTER	79 95
V-RALLY	69 95
VEGAS GAMES	79 95
WARIO LAND 3	79 95
ZELDA DX	79 95

ACCESSOIRES

ADAPTER	19 95
ADAPTER + BAT. PACK	34 95
GAMEBOY COLOR	189 95
LINK CABLE	24 95
LOS GAMEBOY DOOSJE	2 50
WORM LIGHT	24 95
X-PLORER	99 95



MEER DAN 1500 POKEMON CODES, INCLUSIEF DE 151e POKEMON MEW!!!
OOK CODES VOOR RUIM 200 ANDERE GAMES
DIT ALLES VOOR FL. 99,95

PC CD ROM

AGE OF EMPIRES 2	114 95
AGE OF EMP AD ON	69 95
ALICE IN WONDERLAND	89 95
ALONE IN THE DARK 4	89 95
AMSTERDOOM	29 95
ANNO 1602	29 95
BALDUR'S GATE	29 95
BALDUR'S GATE 2	89 95
BLADE RUNNER	34 95
CARMAGEDDON 2	19 95
CARMAGEDDON 3	89 95
COLIN MCRAE RALLY 2	89 95
COM & CONQUER	34 95
COMMANDOS	89 95
COMMANDOS 2	89 95
DAIKATANA	49 95
DARK REIGHN 2	89 95
DELTA FORCE 3	89 95
DEUX EX	89 95
DIABLO 2	89 95
DUKES OF HAZARD	89 95
EURO 2000	49 95
F1 2000 SEASON 2000	89 95
FIFA 2001	89 95
GANGSTERS	29 95
GRAND PRIX 3	89 95
GROUND CONTROL	89 95
HALF LIFE GENERATION	99 95
HEAVY METAL 2	89 95
HOME WORLD 2	89 95
ICEWIND DALE	89 95
KISS PSYCHO CIRCUS	89 95
MADDEN 2001	89 95
MEGAMAN X4	29 95
METAL GEAR SOLID	99 95
MIDTOWN MADNESS 2	99 95
NBA LIVE 2000	89 95
NHL 2000	89 95
RED ALERT 2	89 95
ROLLCAGE STAGE 2	29 95
ROLLERCOASTER TYC	39 95
ROLL. TYC. ADDED ATR	49 95
ROLL TYC LOOPY LAND	59 95
SOLDIER OF FORTUNE	89 95
STARTREK VOY ELITE F	89 95
STREETFIGHTER ALPHA 2	29 95
TRAFFIC GIANT	89 95
VAMPIRE MASQURADE	89 95
WARCRAFT 2	29 95

DIT IS SLECHTS EEN KLEINE GREEP UIT ONS ASSORTIMENT, BEL VOOR TITELS DIE NIET IN DEZE LIJST VOORKOMEN OF KIJK OP WWW NEDGAME NL

SUPER NINTENDO

ASTERIX & OBELIX	59 95
DE SMURFEN	49 95
DE SMURFEN 2	49 95
DONALD DUCK	59 95
FIFA SOCCER '98	29 95
GREAT CIRCUS MYSTERY	59 95
KIRBY'S DREAM COURSE	29 95
MARIO ALL STARS	59 95
MARIO KART 64	59 95
PINOICHIO	59 95
STREETFIGHTER ALPHA 2	59 95
SUPER METROID	49 95
SUPER STR. FIGHTER	59 95
THE MAGICAL QUEST	49 95

AANBIEDING:

SUPER NINTENDO (NIEUW) MET VIJF MARIO SPELLEN EN EEN JOYPAD, NU : 129.-

RESERVEER NU UW PLAYSTATION 2 !!!

24 NOVEMBER IS HET DAN ZOVER, DE PLAYSTATION 2 KOMT NAAR NEDERLAND DE VRAAG ZAL ENORM ZIJN, RESERVEER DAAROM NU ALVAST DOOR EEN AANBETALING VAN FL. 50,- TE STORTEN OP REKENING 614704235 (NEDGAME GRONINGEN) O.V.V. PLAYSTATION 2, UW NAAM EN UW VOLLEDIGE ADRES
U ONTVANGT DAN BINNEN 3 WEKEN EEN BEVESTIGING HET AANBETAALDE BEDRAG ZAL OP DE PRIJS (+/- FL 1099,-) IN MINDERING WORDEN GEBRACHT U KUNT DE PLAYSTATION 2 NATUURLIJK OOK IN EEN VAN ONZE WINKELS RESERVEREN!!
VOOR MEER INFORMATIE KUNT U ONS NATUURLIJK ALTIJD BELLEN.

BESTEL NU: DE LIJNEN STAAN OPEN 050-3112632

MAANDAG 12-18 UUR
DI T/M VR 10-18 UUR
ZATERDAG 10-17 UUR

POKEMON GOLD & SILVER...

GAME BOY COLOR
GAME BOY COLOR

BEL NU VOOR MEER INFO !!

POKEMON PINBALL

GAME BOY COLOR

79,95

TOPPERS VOOR NINTENDO 64

BEL NU !!

- INDIANA JONES
- MARIO PARTY 2
- MARIO'S TENNIS
- SPIDERMAN
- THE WORLD IS NOT ENOUGH
- WWF WRESTLEMANIA 2
- ZELDA MAJORA'S MASK

PowerSales

Te koop: PlayStation (omgebouwd) met scart- en antennekabel, twee controllers waarvan één dualshock, drie memorycards. Met zevenentwintig originele spellen met boekje voor ƒ650,-. Bel 046-4338592 (omgeving Geleen) en vraag naar Kevin. Of mail naar: kevinevers@hetnet.nl

Te koop: Battle Arena Toshinden 1. Over de prijs worden we het wel eens. Tel.046-4520149 (omgeving Sittard) en vraag naar Tim.

Te koop voor PlayStation: Revolt ƒ45,-, RC Stunt Copter ƒ45,-, Formula One 97 ƒ20,-, controller ƒ30,-. Alles met doosje en boekje. Interesse? Mail naar: zaibatsy@hotmail.com

Gezocht: een Dragonball Z-spel voor de PlayStation. Tel.06-17030233. ´s Avonds bellen en het liefst doordeweeks.

Te koop: Omgebouwde PlayStation, zo goed als nieuw inclusief acht spellen onder andere: Tony Hawk, James Bond, Metal Gear Solid en Cool Boarders 4. Twee memorycards 1 & 8 mega bit, een dual shock en een normale joystick. Alles compleet met handleiding. Prijs: ƒ300,-. Tel.0252-416171 (omgeving Lisse) en vragen naar Jory.

Te koop: PlayStation met tien originele spellen oa: Metal Gear Solid, Crash Team Racing, Final Fantasy VII en VIII, drie controllers multitap, vier memory cards en ongeveer tien demo´s. Prijs: ƒ400,-. Tel.038-3325478 (omgeving Kampen) en vraag naar André

Te koop gevraagd: Als je Rollercoaster Tycoon, Theme Park, Theme Hospital, Sim City of Dragonball Z hebt dan wil ik wel een of meerdere spellen van je kopen. Over de prijs valt nog te praten. Tel.0591-631698 (omgeving Emmen) en vraag naar Sjaak.

Te koop gevraagd: Compleet omgebouwde PlayStation, met liefst twee draadloze dual shock controllers, memorycard. Spellen onder andere: F1 en andere racespellen en eventueel een stuurtje. Alleen in regio Harderwijk-Amersfoort. Mail naar: berryligtermoet@hotmail.com

Te koop gevraagd: PlayStation (het liefst omgebouwd) met minimaal twee dual shock controllers, memorycards, alle kabels en veel spellen. Het liefst ook met een stuur met pedalen en een gun (hoeft niet). Voor een scherpe prijs. Bellen doordeweeks na 17.00 uur. In het weekend en op dinsdag en donderdag na 20.00 uur. Tel.055-5052049 (omgeving Apeldoorn) en vraag naar Jeffrey.

Te koop, niet te Ruil: Omgebouwde PSX, twee controllers, twee memorycards (1 mb en 16 mb), MadCatz Race Stuur, G-Con 45 (pistool), NTSC Scart kabel en originele scartkabel en zevenendertig spellen, onder andere: GT 1 & 2, Resident Evil 3, Ridge Racer 4, Tomb Raider 3 & 4, Final Fantasy VIII (2/4), MGS, Driver, Cool Boarders 3, Duke Nukem: TTK, Quake II, Tekken 3 en vele anderen. Prijs: ƒ550,-. Mail naar: michaluk@mailcity.com of tel.046-4422800 (Zuid-Limburg) en vraag naar Dave.

Te koop: Omgebouwde PlayStation met een dualshock- en een gewone controller, twee memorycards en zevenentwintig spellen, onder andere: Metal Gear Solid, Gran Turismo 2 en F1 2000. Prijs: ƒ500,-. Tel.030-6048446 (omgeving Nieuwegein) en vraag naar Robert.

Te koop: Omgebouwde PlayStation met drie controllers waarvan één dualshock, drie memorycards, PSX-muis met mat, zestien demo cd's en vierenveertig spellen onder andere: Tony Hawk 2, Driver 2, Fifa 2001, Spiderman, Resident Evil 2 en 3, Tomorrow Never Dies en nog veel andere toppers. Alles in één koop. Prijs: ƒ500,-. Tel.06-12323200 (omgeving Harderwijk). Na 18.00 uur bellen.

Te koop: PlayStation (omgebouwd), twee normale controllers, één dualshock, één memorycard, negentien spellen en elf demo´s. Tel.0226-320381/ 06-15421766.

Te koop: PSX Racestuur met pedalen. Ook voor PS2. Vier keer gebruikt, inclusief spel Rallycross (origineel). Vraagprijs: ƒ70,-. Tel.030-6373380 (omgeving Utrecht) en vraag naar Jop. Geen vervoer.

PC

Te koop voor PC: Sin, AoE, Anno 1602, Roller Coaster Tycoon, Dance E Jay, Starcraft, Klik and Play, Need for Speed 2 SE, NFS3, NFS 4, NFS 5 en nog veel meer topgames en programma´s. Alles voor ƒ150,-. Zelf komen halen of via post. Tel.0180-621475 (omgeving Rotterdam) en vraag naar Vyeyendra. Ruilen kan ook.

Te koop/ te ruil: Beetle Crazy Cup ƒ25,-, South Park ƒ10,-, Fifa 98 ƒ10,-, Fifa 99 ƒ10,-, World Cup 98 ƒ15,-, GTA 2 ƒ25,-, Kingpin ƒ25,-, Postal ƒ5,-, Unreal ƒ10,-, Oranje Eurokampioen ƒ10,-, Beavis and Butt-head DO en Callin All Dorks samen ƒ25,-, THPS2 ƒ50,-, Redline Racer ƒ10,-. Snelle bellers krijgen gratis demo-cd´s. Tel.013-5284663 (omgeving Oisterwijk) en vraag naar Corné.

Gevraagd voor de PC: Star Wars Jedi Knight 2. Voor ongeveer ƒ40,-. Tel.024-3223278 (omgeving Nijmegen) en vraag naar Peter of mail naar: obiwan_kenobi50@hotmail.com en vraag naar Peter. Ik kan het wel komen halen, mits niet te ver weg.

Te koop/te ruil: Nocturne voor de PC. Graag ruilen tegen Hidden & Dangerous: Fight For Freedom (Add-on) of te koop voor ƒ30,-. Liefst ruilen. Tel: 0519-29554 (omgeving Leeuwarden) of mail naar: kj.van.dellen@planet.nl

Te koop: Pentium 2 met 350Mhz, 64 Mb ram, 4Mb 3D kaart met 12 Mb voodoo 2 ADD-ON., 6 Gb harde schijf, 56kbps modem, 36 max speed cd-rom, 1,4 inch floppy disk. Windows ME geinstalleerd, Windows 98 op CD. Verder nog soundblasters en verschillende spellen. Prijs: ƒ1000,-. Tel. 013-5333863 of mail naar: wernervangool@hotmail.com

Gezocht: Pokémon Stadium voor de PC. Wie heeft dit of wie weet waar het is? Mail dan naar: marco.wallis@12move.nl

Te koop: Een zeer snelle 486 Mhz met 16 Mb Ram 600 Mb schijfruimte. Verder een geluidskaart en modem en Windows 95 geïnstalleerd. Heb je interesse mail dan naar: dxld@het-net.nl

Te koop: Voodoo 3 3000 16 Mb ƒ175,-, Savage 4 16 Mb ƒ175,-, Compaq moederbord ƒ400,-. Tel.06-24937367 (omgeving Roosendaal) en vraag naar David.

Te koop: A2-Racer (ƒ10,-), A2-Racer 2(ƒ25,-), Autobahn Raser (ƒ25,-), A2-Racer 3(ƒ35,-), Gex, nooit gebruikt (ƒ20,-), Fivestar Casino, nooit gebruikt (ƒ10,-). Alle spellen in zeer goede staat en inclusief boekjes en eventueel doos. Tel.015-2571683, (omgeving Delft) en vraag naar Bob of mail naar twotripplezero@hotmail.com

Te koop(b=boekje, d=doos, alle spellen originele cd-rom): G-Police b, Incoming, Knights and Merchants bd, Little Big Adventure 2, Ultimate Race Pro b. Ieder ƒ20,-. Star Wars Episode 1: Racer ƒ75,- bd, Street Fighter 2 ƒ5,- b. Gevraagd: Starcraft: Brood War met Originele cd, boekje met eventueel doos. Voor ƒ50,- of één van de bovenstaande spellen. Tel 038-4440755 en vraag naar Pjotr.

Te koop: Lemmings Revolution, cd-rom voor 3D-kaart. Nog nooit gebruikt. Tel.073-6421737.

Te koop gevraagd: Jedi Knight: Dark Forces 2, die je online kan spelen. Ik geef rond de ƒ40,-. Tel. 024-3223278 (omgeving Nijmegen) en vraag naar Peter. Als je weet waar het in een winkel te koop is, stuur dan een mail naar: obiwan_kenobi50@hotmail.com

Te koop: Een (Packard Bell) P200 MMX, 32 mb ram, VooDoo 2 12 mb 2,1 gb hdd, monitor 14 inch, Win 98Plus. Prijs: ƒ1500,-. Interesse? Tel.06-28730478 of mail naar:zhan@rendo.dekooi.nl

Te koop voor PC: Creative TNT2 Vanta PCI Grafische kaart met 32 MB RAM.

Twee maanden oud, in doos met boekjes en drivers. Prijs: ƒ125,-. Tel.023-5385228 (Omgeving Haarlem) en vraag naar Michael of mail naar: menno.vries@planet.nl

Gevraagd: voor de PC: Diamond Viper V550 16MB (3D-kaart). Mail naar: roadgamer@hotmail.com

Te koop: Intel Celeron 466 Mhz één jaar oud. Met VGA 32 Mb/ Riva TNT-2 model 64 met één jaar garantie. Ter waarde van ƒ249,-. 40x speed cd-rom, Philips beeldbuis, soundcard, Windows 98, toetsenbord, floppy en twee muizen en enkele spellen. Prijs: ƒ1100,-. Tel.06-25525038 (omgeving Eindhoven) en vraag naar Ricardo.

Sega

Te koop: Dreamcast met een demo en acht spellen: Resident Evil: Code Veronica, Bluestinger, Shadowman, Incoming, The House of The Dead 2, Crazy Taxi, Soul Calibur, Worms Armageddon. Twee controlers, een dreamblaster, memorycard, twee controller extension cable plus, scartcable/av plus. Prijs: ƒ1100,-. Tel.06-12042126 (Limburg) en vraag naar Björn.

Te koop: Dreamcast, twee controllers, pistool, één memorycard en zeven spellen: House of the Dead 2, Trick Style, Soul Calibur, Sonic Adventure, Resident Evil: Code Veronica, Sega Rally 2, Dead or Alive en drie demo-cd´s. Alles is in zeer goede staat en een half jaar oud. Alles met boekjes en doosjes. Over de prijs worden we het wel eens. Tel.030-6876703 (omgeving Utrecht) en vraag naar Marthel. Bellen tussen 17.00 uur en 18.00 uur.

Te koop gevraagd: A.V. kabel voor Megadrive 2, dat ding dat in je TV moet, ben eventueel bereid hele Megadrive te kopen (Niet meer dan 150 gulden. Ook gezocht Megaman (Rockman) spellen voor de PlayStation, wel origineel en Europees. Bel tussen 16.00 en 19.00 072-5624242 (Alkmaar) en vraag naar John of mail naar Guardiannr91@hotmail.com

Te koop: Dreamcast (6 maanden), twee controllers, 1 VM card, boot cd, internet cd, en 17 spellen o.a. Shenmue, MSR, Jet Grind Radio, Sega GT, Tony Hawk 1+2, Virtua Tennis, RE 2 & Code Veronica en nog andere. Vraagprijs: ƒ1000,-. Tel 010-4584907 (omgeving Rotterdam) en vraag naar Frank of mail naar: frank_ooms@hotmail.com

Te koop: Dreamcast met twee controllers, één vier in één VMU en twaalf games oa: Dead or Alive limited edition, Shenmue en Crazy Taxi. Prijs: ƒ900,- Tel 038-3325478 (omgeving Kampen) en vraag naar André.

Te koop: Twee originele DC-spellen Virtua Striker 2 ƒ30,-, F1 World Grand Prix ƒ50,-. In één koop ƒ75,-. Tel.035-6028398 (omgeving Soest) en vraag naar Evert.

Te koop: Gloednieuwe Dreamcast met visual memory en twee controllers en zeven spellen, onder andere: Virtua Tennis, Dead or Alive 2, Ecco, Sega Bass Fishing en hengel. Prijs: ƒ1000,-. Tel.023-5384279 (omgeving Haarlem).

Te koop: Megadrive met twintig spellen onder andere: Sonic, The Lion King en Aladdin. Er zit ook nog een gun bij evenals alle aansluitkabels en handleidingen. Prijs: ƒ200,-. Interesse mail naar: fkruger@chello.nl

Te koop: Dreamcast inclusief twee controllers, twee memorycards, modem en zeven spellen: Soul Calibur, WWF Attitude, Hydro Thunder, Ready 2 Rumble, Ecco the Dolphin, Speed Devils en Marvel vs Capcom. Vraagprijs: ƒ650,-. Alles in perfecte staat. Tel.0294-417214 (omgeving Weesp) en vraag naar Bart. Graag rond 18.00 uur bellen.

Diversen

Te koop: Pokémonkaarten. Ondere andere: Team Rocket, Fossil, Normaal, Jungle. Ongeveer honderd kaarten. Over de prijs worden we het wel eens. Gevraagd: Wie heeft er codes voor Fifa 2000? Tel.0594-505565 (omgeving Groningen) en vraag naar Pepijn.

Te koop: Theme Hospital met rolling demo van Theme Park World. Nu c.a. ƒ20,- of ruilen voor Roadrash

Te koop gevraagd: Zelda voor de Super Nintendo in perfecte staat met boekje, doosje en map. Tevens ben ik op zoek naar een standaard controller voor de SNES in goede staat. Ik ben bereid hier goed voor te betalen, dus we worden het wel eens over de prijs. Tel. 06-24908875 (omgeving Oud-Beijerland) en vraag naar Wouter.

Te koop gevraagd: C&C Red Alert. Ik betaal niet meer dan ƒ35,-. Mail naar:niels.roest@wanadoo.nl

Te koop: Amerikaans spel Jetforce Gemini. Prijs: ƒ100,-. Tel.010-4186890 (omgeving Rotterdam) en vraag naar Arno of mail naar: arnodebruijn@hotmail.com Bellen tussen 19.00 uur en 22-00 uur

DE QWIFZ door ARYTON





















